


3

IL RITORNO


greco in
antica

BUTTERFIELD - HONIGMANN - PARKER



librogame®

A Martin Hammond

IL RITORNO

BUTTERFIELD - HONIGMANN - PARKER

illustrato da Dan Woods
tradotto da Flavio Gregori



ISBN 88-7068-174-2

Titolo originale: «The Cretan Chronicles-Return of the Wanderer».

Prima edizione: Penguin Books Ltd., London.

© 1986, John Butterfield, David Honigmann, Philip Parker per il testo.

© 1986, Dan Woods per le illustrazioni.

© 1987, Edizioni E.L. per la presente edizione.

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.



Edizioni E. Elle S.r.l.

34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-772376 Telex 460628



Tornato sulla nave, il capitano ti saluta e accoglie festante i sette giovani e le sette fanciulle che sono sfuggiti al labirinto. Sorridi ad una fanciulla che tanto ti ricorda tua madre ed ella ti restituisce il sorriso. Il capitano ti mostra la cabina che ti ha assegnato e l'equipaggio inizia a remare di buona lena verso la Grecia. Sali sul ponte per dare un'ultima occhiata a Creta, alla quale arrivasti ancora ragazzino, ma che lasci principe e sposo, Alteo il vendicatore. Ma all'orizzonte già si profilano i litigiosi venti.

In questo libro sei tu a fare la parte di Alteo, eroe greco che deve compiere una difficilissima missione: dovrai lottare contro animali feroci, banditi, avversari di ogni sorta, e dovrai cercare di acquistarti il favore degli dei durante le tue peregrinazioni. Il viaggio sarà molto difficile, ma sarai tu stesso a decidere il tuo futuro. Il libro, infatti, è suddiviso in paragrafi: alla fine d'ognuno d'essi ci sono delle istruzioni che ti consentono di scegliere tra varie possibilità di lettura. I paragrafi infatti si susseguono in ordine numerico, ma tu dovrai leggerli saltando da uno all'altro, a seconda delle istruzioni ricevute e del corso che intendi imprimere agli avvenimenti.

Se alla fine di un paragrafo non trovi nessuna indicazione, ciò significa che sei morto: evidentemente non eri ancora in grado di impersonare un eroe della Grecia antica: in questo caso riprendi dal paragrafo 1, oppure inizia a leggere *In viaggio verso Creta*, il primo libro delle avventure di Alteo. In questo modo potrai acquisire maggiore esperienza prima di affrontare i pericoli del viaggio.

Tutto ciò che ti serve è una matita, una gomma, un foglio di carta e un paio di dadi: ora puoi indossare le armi di Alteo e prepararti per

Il ritorno.

Potenza, Protezione, Onore e Infamia

Prima di iniziare l'avventura ci sono alcune regole da tenere presenti. La tua condizione psicofisica, l'abilità in combattimento, le relazioni con il mondo sovrannaturale e con quello degli uomini dipendono da quattro caratteristiche variabili: POTENZA, PROTEZIONE, ONORE e INFAMIA. Sono variabili perché il valore assegnato a ciascuna di queste caratteristiche muta nel corso del gioco e dev'essere perciò registrato in un FOGLIO DI VIAGGIO (lo trovi più avanti: si tratta di un FOGLIO DI VIAGGIO con già segnati dei valori esemplificativi, e puoi fotocopiarlo per giocare più volte). Sul FOGLIO DI VIAGGIO troverai anche uno spazio per registrare le ferite ricevute, a partire da SANO per arrivare a MORTO, attraverso FERITO e FERITO GRAVEMENTE: nel corso del combattimento, ogni volta che Alteo (o l'avversario) viene colpito passa da un livello a quello successivo (cioè da SANO a FERITO, da FERITO a FERITO GRAVEMENTE, da FERITO GRAVEMENTE a MORTO). Il FOGLIO DI VIAGGIO, inoltre, dev'essere usato per registrare le armi e l'armatura in dotazione nel corso delle avventure, gli oggetti di cui si è venuti in possesso durante i viaggi e l'atteggiamento degli dei verso Alteo.

La POTENZA di Alteo è data dalla somma della sua dote naturale più il valore della sua arma migliore (la POTENZA naturale del nostro eroe ha valore 4). In base alla POTENZA complessiva si determinano le probabilità di Alteo di colpire un avversario in combattimento.

La PROTEZIONE è data dalla somma della sua abilità innata nel difendersi e schivare i colpi, più i valori di PROTEZIONE di tutta l'armatura che ha addosso. Il valore naturale di PROTEZIONE di Alteo è di 10. Supponiamo ora che indossi dei gambali e un elmetto. I gambali hanno valore 1 e l'elmetto 2: il valore totale di PROTEZIONE sarà 13 ($10+1+2$). Così si determinano le probabilità che un avversario ha di colpire Alteo in combattimento.

L'ONORE è importantissimo per Alteo, poiché determina le sue relazioni con gli uomini e con il dio protettore. Senza ONORE sarebbe un reietto, e il suo dio protettore si rifiuterebbe di aiutarlo, mentre gli uomini lo disprezzerebbero e cercherebbero di danneggiarlo. Alteo inizia con il punteggio di ONORE che aveva alla fine della precedente avventura. Se invece comincia adesso i punti di ONORE gli verranno assegnati in uno dei primi paragrafi. Questo punteggio può aumentare o diminuire senza limite, ma non può mai scendere sotto lo 0; se raggiunge lo 0, non può tornare a valori superiori se non per mezzo di una supplica a Zeus (vedi più avanti) o per mezzo di qualche speciale circostanza che viene spiegata nel testo.

L'ONORE si acquista vincendo in combattimento, e può essere usato per invocare gli dei o anche per incrementare temporaneamente il proprio valore di POTENZA o di PROTEZIONE in combattimento.

L'INFAMIA è un'altra caratteristica chiave nella Grecia antica, dove sono ambientate queste avventure. I punti di INFAMIA sono quelli che Alteo aveva alla fine della precedente avventura, oppure gli saranno attribuiti all'inizio della storia.

L'INFAMIA, una volta ricevuta, non può essere estirpata se non in speciali circostanze che saranno spiegate in dettaglio nel testo. Si ricevono punti di INFAMIA in circostanze quali uccidere un nemico che s'è arreso, ritirarsi ignominiosamente da un combattimento, fallire in imprese eroiche, ed altre circostanze dove la decisione personale gioca un ruolo importante. Crimini enormi quali il patricidio, lo sposare la propria madre, ecc. sono penalizzati ovviamente con un numero maggiore di punti di INFAMIA. Se l'INFAMIA di Alteo supera il suo ONORE l'eroe sarà sopraffatto dal peso del disonore, e perciò o si ucciderà con un colpo di spada al ventre, oppure sarà colpito mortalmente da un fulmine scagliato da Zeus. Allora il suo spirito sarà costretto a vagare senza pace per gli antri oscuri del regno di Ade, il dio che toglie la vita. In questo caso, infatti, Zeus non può intervenire per farti tornare alla vita. Se però l'INFAMIA di Alteo supera il suo ONORE durante un combattimento, non succede nulla finché il combattimento stesso non finisce. In questo caso i punti di ONORE conquistati per la vittoria potranno salvarlo dall'orribile destino di una morte vergognosa.

Combattimento

Un combattimento può aver luogo con qualsiasi persona o animale di cui siano dati i valori di combattimento. Questi dovrai annotarli su un foglietto, così come è utile tenere un registro delle ferite degli avversari.

Il combattimento si svolge in una serie di scontri successivi, e Alteo ha la possibilità di colpire per primo, a meno che nel testo non sia specificato diversamente. Però se Alteo compie un'altra azione (come ad esempio invocare gli dei, o usare un espediente magico) l'iniziativa spetterà per primo all'avversario. Tira due dadi per Alteo, somma il risultato a quello della POTENZA naturale di Alteo e a quello di un'arma a scelta: se il punteggio totale è uguale o superiore a quello di PROTEZIONE (naturale + armatura) dell'avversario, allora Alteo lo ha colpito. In questo caso, se l'avversario è SANO passa a FERITO (se è FERITO a FERITO GRAVEMENTE, e se è già FERITO GRAVEMENTE a MORTO, e qui termina lo scontro). Se il punteggio dei dadi è 11 o 12, l'avversario viene colpito automaticamente (senza tener conto della POTENZA di Alteo e della PROTEZIONE dell'avversario: ciò significa che il nostro eroe può avere fortuna e vincere inaspettatamente anche contro il più formidabile degli avversari). Ma al contrario, se ai dadi esce il 2 o il 3, Alteo sbaglia il colpo automaticamente.

Per l'avversario di Alteo, quando è il suo turno, si procede in modo identico. C'è da tener presente soltanto che avversari non umani non possiedono armi o armatura, e quindi sarà da prendere in considerazione.

ne solo la loro POTENZA e PROTEZIONE naturale. Quando Alteo combatte contro più avversari il procedimento è un po' differente: Alteo li combatte uno alla volta in successione, ma il valore di POTENZA di ciascun avversario è aumentato di tanti punti quanti sono i compagni che prendono parte al combattimento (quelli vivi, naturalmente). Ad esempio, se Alteo combatte contro tre lupi (POTENZA 2, PROTEZIONE 12), il primo lupo ha POTENZA 4 ($2+1+1$), il secondo ha POTENZA 3 ($2+1$), il terzo ha POTENZA 2 (perché i compagni sono stati eliminati). In questi combattimenti un avversario è eliminato già quando è FERITO GRAVEMENTE, in quanto lascia il campo al successivo compagno (se ce ne sono ancora); se tutti gli avversari sono FERITI GRAVEMENTE, il testo indicherà cosa fare caso per caso.

Il combattimento ha luogo finché uno dei contendenti muore o si arrende. Quando però Alteo (o il suo avversario) è FERITO GRAVEMENTE, la ferita ostacola le capacità di combattimento: perciò invece che due dadi, chi è FERITO GRAVEMENTE può lanciarne uno soltanto. In questa circostanza un lancio da 1 significa aver mancato automaticamente il colpo ma un lancio da 6 non vuol dire aver colpito automaticamente. Se entrambi i contendenti, comunque, sono FERITI GRAVEMENTE, hanno la possibilità di tirare due dadi fino alla fine del combattimento. In conclusione, una volta FERITI GRAVEMENTE le possibilità di sopravvivere sono davvero esigue, anche se Alteo di fronte ad un avversario umano ha la possibilità di arrendersi: l'avversario accetterà sempre la supplica di Alteo (eccetto che per alcune circostanze che saranno specificate nel testo), gli toglierà l'arma migliore, la parte più robusta dell'armatura (che ha

più punti di PROTEZIONE) e poi lo lascerà andare. Alteo, inoltre, prenderà 1 punto di INFAMIA. Se invece è l'avversario ad arrendersi, Alteo deve accettare la supplica o prendere 2 punti di INFAMIA. Poi può togliere all'avversario le armi o le parti dell'armatura che desidera, anche se ovviamente non potrà indossare due oggetti uguali (ad esempio non potrà indossare due elmetti), ma potrà portarseli dietro come riserva. Sarà comunque ancora il testo a specificare se un avversario s'arrende o meno.

Se Alteo è SANO o FERITO può tentare di ritirarsi. Ogni tentativo di tal fatta gli costerà 1 punto di ONORE, indipendentemente dall'esito della fuga. Tira un dado: da 1 a 4 il tentativo è riuscito, se esce 5 o 6 il tentativo fallisce, a meno che il testo non specifichi diversamente. Un tentativo riuscito implica prendere automaticamente 1 punto di INFAMIA (oltre alla perdita del punto di ONORE), andando poi al paragrafo indicato nel testo. Un tentativo fallito invece implica aver perso tutte le possibilità di ritirarsi nel corso del combattimento, che dovrà essere condotto a termine fino alla morte o alla resa di uno dei contendenti.

L'ONORE, come detto sopra, ha un ruolo importantissimo in un combattimento. Infatti Alteo può, quando è il suo turno, usare temporaneamente alcuni punti di ONORE per aumentare i punti di POTENZA. Ad esempio, se durante un combattimento i suoi punti di ONORE sono 11 e quelli di POTENZA sono 9, può incrementare la sua POTENZA fino a 11 e far scendere il suo ONORE a 9, ma questo per un solo lancio di dadi. Dopo il lancio i punti di POTENZA tornano al loro valore iniziale (9) mentre quelli di ONORE impiegati sono persi per sempre (l'ONORE resta

a 9). Oppure, quando è il turno dell'avversario, Alteo può aumentare il valore di PROTEZIONE, sempre per un solo lancio di dadi, con una corrispondente riduzione dei punti di ONORE. Può usare questa tattica ogni volta che lo ritenga giusto, a meno che non resti senza punti di ONORE. Se Alteo esce vincitore da un combattimento riceve poi dei punti di ONORE (specificati nel testo). Inoltre la sua condizione fisica ritorna automaticamente a SANO alla fine di ogni combattimento da cui esce vivo.

Esempi di combattimento

Alteo ha con sé una lancia (POTENZA 3, PROTEZIONE 1) e un elmetto (PROTEZIONE 4), il suo ONORE ha valore 10, mentre l'INFAMIA è a 0. Il valore di combattimento complessivo di Alteo è POTENZA 7 e PROTEZIONE 15. S'imbatte in un leone (POTENZA 5, PROTEZIONE 15). Alteo decide di non compiere azioni diverse dal combattere (non prega gli dei o altro) e può così colpire per primo. Ha bisogno di almeno 8 punti di POTENZA per colpire con successo il leone ($7 + 8 = 15$, valore di PROTEZIONE del leone). Tira i dadi e fa 6, perciò manca il colpo. Il leone, a sua volta, ha bisogno di fare 10 per colpire. Fa 11 ai dadi e perciò colpisce Alteo, che diventa FERITO. È nuovamente il turno di Alteo. Questa volta ai dadi fa 9, che è sufficiente per colpire il bersaglio. Ora anche il leone è FERITO. Tocca nuovamente al leone, che fa 10 e ferisce ancora Alteo, che è FERITO GRAVEMENTE. Alteo può tirare

solo un dado ora. Alteo ha bisogno di 8 punti, che non può fare con un solo dado, perciò decide di usare alcuni punti di ONORE. Toglie 3 punti di ONORE e aumenta i suoi punti di POTENZA temporaneamente a 10. Ha bisogno di 5 punti; tira il dado e fa 6. Il leone è FERITO GRAVEMENTE. L'animale non ha ONORE e perciò non può più colpire Alteo (un dado soltanto non è sufficiente). Alteo ripete la tattica di usare alcuni punti di ONORE per incrementare temporaneamente la sua POTENZA, riesce ad uccidere il leone e riceve 6 punti di ONORE. Inoltre ritorna SANO. Vediamo ora un altro esempio.

Alteo, durante il suo viaggio incontra due Cretesi; entrambi hanno POTENZA 7 e PROTEZIONE 14. Hanno con sé pugnali e scudi. Il valore di combattimento di Alteo è quello di prima: POTENZA 7 ($4 + 3$ della lancia) e PROTEZIONE 15 ($10 + 4$ dell'elmetto $+ 1$ della lancia). Ha preso 1 punto di INFAMIA ma il suo ONORE è ora a 12. La POTENZA del primo Cretese è di 8 punti, perché si tratta di un combattimento contro più avversari (il compagno gli dà 1 punto in più). Alteo, vedendo che gli avversari sono troppo pericolosi, decide di ritirarsi: lancia il dado, sacrificando 1 punto di ONORE, ma fa 5 e fallisce. Ora deve combattere, ma tocca per primi ai Cretesi, perché Alteo ha compiuto un'altra azione e ha perso il suo turno. Il primo Cretese ha bisogno di 7 punti per colpire, ma fa solo 3 ai dadi, il che significa che ha fallito il colpo.

Alteo invece fa 9 e colpisce il primo avversario, poiché $9 + 7$ è maggiore di 14, il valore di PROTEZIONE del Cretese.

Il primo Cretese ora lancia i dadi e fa 5. Il colpo è ancora mancato. Alteo tira i dadi e colpisce: il primo

Cretese è ora **FERITO GRAVEMENTE** e gli subentra il secondo. Questi ha **POTENZA 7**, perché il compagno non può evidentemente sostenerlo. Ha bisogno di fare 8 per colpire Alteo: ai dadi fa 11, il che significa che ha colpito l'avversario. Alteo è **FERITO**. È il turno del nostro eroe, che fa 5 e manca il bersaglio. Il Cretese allora fa 3 e sbaglia.

Alteo vorrebbe ora ritirarsi, ma non può perché ha già fallito la fuga in precedenza. Allora usa 5 punti di **ONORE** per portare la propria **POTENZA** a 12. Ha bisogno così di soli 2 punti per colpire il Cretese. Infatti ai dadi fa 2, ma questo significa mancare automaticamente il bersaglio, nonostante che la somma dei punti indichi diversamente. Il suo **ONORE** è ora a 6 (12 - 1 per il tentativo di ritirarsi - 5). Il Cretese fa 4 e sbaglia nuovamente. Alteo ora fa 12, che significa colpire automaticamente. Il Cretese è **FERITO**, tira i dadi e fa 10: 17 è superiore al valore di **PROTEZIONE** di Alteo, che viene di nuovo colpito ed è ora **FERITO GRAVEMENTE**.

La situazione è disperata e perciò Alteo decide di usare altri 5 punti di **ONORE** per aumentare temporaneamente la sua **POTENZA** a 12, cosicché un tiro da 2 è sufficiente per colpire il Cretese (Alteo infatti tira un solo dado, per cui solo facendo 1 si manca il colpo). Esce il 4, e colpisce l'avversario. Entrambi i Cretesi sono **FERITI GRAVEMENTE**. A questo punto Alteo si rallegra pensando che i Cretesi si arrendano. Ma a questo punto il testo ci dice che i due sono dei fanatici difensori del labirinto di Minosse, e che non si arrenderanno mai. Dal momento che nessuno fra i contendenti può colpire l'avversario (i Cretesi possono usare un solo dado, Alteo non può impiegare alcun punto di **ONORE**, poiché ne ha 1 soltanto e que-

sto significherebbe scendere sotto i punti di **INFAMIA** e, se non colpisse l'avversario, morire automaticamente), essi sono autorizzati a tirare due dadi. Ma anche se Alteo vince questo combattimento, il valore così basso del suo **ONORE** gli causerà molti problemi, mettendo in serio pericolo la sua vita. Forse desidera invocare Zeus...

Gli Dei

Gli dei giocano un ruolo molto importante nella vita di Alteo. All'inizio della sua missione dovrà scegliere come protettore uno di questi dei: Ares, Poseidone, Atena, Apollo, Afrodite o Era. E dovrà anche fare attenzione a non irritare gli altri. Superiore agli altri, enigmatico, sta Zeus, padre degli dei, che in quest'avventura aiuterà per una sola volta Alteo e lo salverà da morte sicura. Ci sono anche le divinità inferiori, demoni e spiriti di varia natura, che è sempre meglio non far adirare.

Ad un certo punto del testo verrà offerta ad Alteo l'opportunità di essere aiutato da un dio: se si tratta del suo protettore, Alteo potrà investire un certo numero di punti di **ONORE** (talvolta determinato casualmente, ad esempio dal dado) per supplicarlo. Se però Alteo non ha a disposizione i punti di **ONORE** richiesti dal dio, viene rimandato al paragrafo in cui gli era stata fatta questa offerta, e comunque perde 1 punto di **ONORE**. Quando il valore di **ONORE** è sceso a 0 non può più essere incrementato, se non

con una preghiera a Zeus (o per mezzo di alcuni esponenti che saranno via via indicati).

Per quel che riguarda gli altri dei (eccetto il protettore), questi possono essere FAVOREVOLI, NEUTRALI o SFAVOREVOLI, a seconda del loro atteggiamento alla fine della precedente avventura o delle indicazioni che verranno date; ma la situazione può cambiare molte volte nel corso dell'avventura, ad esempio compiendo azioni che soddisfino o irritino gli dei.

Alteo può rivolgersi a Zeus soltanto una volta. La sua preghiera può essere usata per scopi diversi, a scelta dell'eroe:

1) se Alteo muore per qualsiasi motivo (diverso dall'eccesso di INFAMIA sull'ONORE) Zeus può farlo resuscitare con tutto il suo equipaggiamento allo stato precedente, e INFAMIA a 0 e ONORE a 1, inviandolo a un determinato paragrafo. In questo caso, non meravigliatevi se Alteo si ritroverà in un luogo diverso da quello in cui si trovava in precedenza: questo è il modo in cui Zeus assicura ad Alteo la salvezza;

2) può incrementare il suo ONORE da 1 a 6 punti (tira un dado);

3) se l'ONORE di Alteo è a 0, Zeus può riportarlo a 1, così Alteo avrà la facoltà di incrementarlo ancora;

4) infine, Zeus può fare in modo che l'atteggiamento degli dei nei confronti del nostro eroe torni NEUTRALE, indipendentemente da com'era in precedenza.

Ricordati ancora che l'intervento del re dell'Olimpo è davvero molto raro e non può essere usato da Alteo che una volta soltanto, a meno che non ci siano indicazioni diverse nel testo.

Equipaggiamento (armi e armatura)

All'inizio l'equipaggiamento di Alteo comprende gli oggetti che ha conservato alla fine della precedente avventura, o che gli saranno dati nei primi paragrafi. Più avanti entrerà in possesso di altri oggetti, da annotare nel FOGLIO DI VIAGGIO. Ricordati che Alteo può portare con sé un solo elemento di riserva dell'armatura (ad esempio non può portare più di due elmetti, uno da indossare, l'altro di riserva), e che questo non fornisce alcun punto extra di PROTEZIONE. Insomma non c'è limite ai singoli oggetti da portare con sé (si possono portare un pettorale, un paio di calzari, un elmetto, uno scudo ecc.) ma non si possono indossare due elmetti, due paia di calzari, due pettorali ecc.

Preveggenze

In certi momenti, durante quest'avventura, potresti desiderare di fare qualcosa che esca dalla logica della narrazione, a cui però non si può essere rinviati dal testo perché questo implicherebbe un livello di preconnoscenza dei fatti che è proprio solo dei preveggenti. Però, nei paragrafi contrassegnati da un numero in corsivo (ad esempio, 476 invece che 476) puoi correre il rischio di saltare 20 paragrafi più avanti di quello in cui ti trovi in quel momento (ad esempio dal 476 al 496). Questo procedimento verrà chiamato «avere una preveggenza». In qualche caso questo salto sarà vantaggioso; se invece userai questa possibilità in situazioni che, dal punto di vista di un eroe della Gre-

cia antica, sono assolutamente normali, allora dovrai pagare una penalità in punti di ONORE o di INFAMIA (o di entrambi), che verranno indicati nel testo, per aver inutilmente cercato di precorrere i tempi. Nota, comunque, che quella di avere una preveggenza resta un'opzione che puoi usare a tuo piacere, quando le circostanze ti sembreranno propizie per tentare di uscire dalla routine degli avvenimenti.

Ora sei pronto per iniziare quest'avventura.
Vai al paragrafo 1 e buona fortuna!





FOGLIO DI VIAGGIO

POTENZA

PROTEZIONE

CINQUE

INF-451A

Waffel

CP, \mathcal{M}_2 , \mathcal{M}_3 , \mathcal{M}_4

*Nature**Armadillo*

Armi e Armature

Note

Pat.	Pro.
------	------

Pro.

OXLEY TTE Gioiello di Eternità

BASTONE

SF UDX?

TOTALS

SPADA

PROTETTORI, Apollo



Lycopodium

DIONISO

Afriche

Schmittzoli

Era

Fennell

Journal of Management Studies 31(1)

Risultati di fattibilità:

SANO

RE

IERIIO

$$\mathbb{C} \oplus \mathbb{R} \oplus \mathbb{N}_+ \oplus \mathbb{M} \oplus \mathbb{F} \setminus \mathbb{T} \oplus \mathbb{F}$$
 $\lambda \in \mathbb{R}^+(0, \infty)$

FOGLIO DI VIAGGIO

Valverde

Arma nigrore

 $\backslash G/H^T g/H^T$
$$\{x \in \mathbb{R}^n : x \in \mathcal{C} \text{ and } x \in \mathcal{D}\}$$

Arms e Armamento

Note

Pot. Pro.

PRINT FILED:

Diet

Fennell

SAND

FERTO

• R T •

GRAVEMENTE

MORTO

IL RITORNO

1

L'estate infuocata sta pian piano trapassando in un capo autunno. Sei disteso sulla tolda della nave, e stai guardando l'orizzonte quando il capitano arriva in coperta per parlarti.

«Possiamo raggiungere Nasso per domattina» ti dice, e la sua voce è piena d'entusiasmo. Il capitano è scapolo «Il sacerdote del tempio di Artemide e un amico» continua, «sarà molto felice di sposarti a la prima messa».

A queste parole sorridi e gli stringi le mani per un istante, poi ritorni a guardare l'mare.

Il tempio di Artemide a Nasso è semplice ma splendente: un anello di colonne circonda un sacrario intorno dove arde un fuoco intenso, e una statua bronzea della dea domina col suo sguardo inflessibile la foresta vergine dell'isola. Mentre cammini verso il tempio assieme ad Arianna, il capitano sta già parlando con il vecchio sacerdote, e come raggiungi il tempio ti si avvicina con uno smagliante sorriso «Quando il sole sarà allo zenith, allora sposerai Arianna».

La principessa ti bacia e si allontana con due fanciulle a cinesi per prepararsi per la cerimonia mentre se ne va i suoi capelli sono come catturati dal gioco del vento. Continua al 148

2

La barca s'è ora come ramata e sta ferma e tranquilla tra le rocce proprio come una lepre sta a guardare remante i cani del cacciatore e non riesce a fuggire.

I verdi prati. Per un istante c'è una strana quiete, l'aria sembra muoversi, ma poi improvvisamente l'imbarcazione viene sospinta con violenza contro gli scogli andando in mille pezzi. Le onde sabbattono sul

ponte e, tra le grida di agonia, sentiamano sanguinare. Raggiungi un fianco della barca per cercare di afferrarti alle rocce e scorgi per l'ultima volta il povero Vizhazid, soattuto qua e là dalle onde, coperto di sangue, mentre sta gettando in mare un contenitore metallico.

Allora i Simpegad improvvisamente rinseranno i loro fucili sulla malcapitata nave. Se puoi ancora rivelarti a Zeus vai al **241**.

3

La nave è pronta per salpare, anche se è quasi l'ora del tramonto. I capitano ti spiega che non desideri trattenerti troppo in questo luogo maledetto, per il che come gli indumenti lavati in un'acqua insanguinata dalla battaglia prendono un cupo colore rosso, così la sua imbarcazione potrebbe restare maledetta se si fermasse troppo a lungo in questo odioso porto. Allora Vizhazid ordina ai rematori di mettersi al lavoro, e quando il capovoga inizia a battere il tamburo siete già lontani dal porto. Continua al **52**.

4

Agnoste ordina ad una delle sue ancelle di trovare una nuova veste che tu possa indossare al posto delle vecchie, sgorate dal viaggio. Immediatamente ti portano una tunica di porpora più fine, come s'idee ad un figlio di re. Poi racconta le tue vicende ad Agnoste che si lascia la lunga, fluente barba castana. Gli si aggrottano le sopracciglia al sentire che Egeo è morto e si alza in piedi, camminando a larghi passi nella stanza. «Devo andare, ora» ti dice, quasi dimenticandosi che tu sei lì solo da poche ore. «Ah sì, a proposito,

quello che stava al posto mio a Trezene, quel... come si chiama? Parla. È tornato».

I conducono alla stanza da letto, che è arredata soltanto con lenzuola e tendaggi di seta e tessuti dipinti con motivi di navi. Ora puoi metterti subito a dormire o, se vuoi, al **402**, oppure cercare di esplorare il palazzo. Vai al **65**.

5

Con un battito delle palpebre ecco che ti appare la stessa Eressa bloccata alla mano del sacerdote «dare» che un tale peccato, non crederci! mormora ammirata e mentre gli altri accoliti e sacerdoti s'inchinano in adorazione, con un delicato tocco ti fa capire che devi andartene. «Sara per un'altra volta» dice. Non fermarti ad ammirare la divina aura di Afrodite, ma fuggi subito dal suo sacrario di Pafos. Mentre scappi senti un rumore di passi. Ti voltii ma fortunatamente si tratta soltanto di alcuni schiavi che hanno approfittato anch'essi per fuggire, e che ora vogliono che tu li guidi verso la porta. Continua al **84**.

6

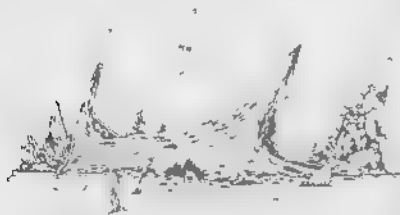
Che del denaro nel borsellino. Il suo proprietario è probabilmente morto. Ora un addetto aggiunge un punto a quelli ottenuti. Il risultato sarà il numero di oboli che hai trovato. Comunque prendi il punto di INFINIA per questo fatto e continua al **311**.

Ti sembra di essere più leggero di una piuma, mentre il padre degli dei ti conduce delicatamente a terra. Ti ritrovi con solo un paio di botte e di graffi. Uno dei

sanda, e vo arò n qua che cespuglio e, mentre io cerchi, vien punto da un insetto sacchi la puntura e ti rimetti in cammino. Continua al 189

Conosci il mostro di grano con violenza, facendolo stramazza re a terra. A lora tutto sembra oscilare e ti ti angui a mano per atterrare quel che rimane del mostro. Poi stringi una sacca di legno su cui è incisa una spiga di grano, simbolo de la fertilità della terra. Ripristina i tuoi punti di ONORI come erano prima di iniziare questo scontro. Se questo è il terzo mostro che hai combattuto e sconfitto vai al 346. Altrimenti devi prima lottare con acqua al 149 oppure con il fuoco (al 107).

Le creste ti spazzano via dalla tua rotta, nel mare sterminato. L'imbarca nella carcassa sbranata e cerni sa a un marinaio caduto in mare e morto da lungo tempo, forse proprio questo sarà il tuo destino. Le onde ti travolgono ripetutamente. Se desideri invocare l'aiuto del tuo protettore vai al 286. Altrimenti, continua al 123



Passano alcuni giorni prima che la costa troiana appaia alla vista. A fatica si scorgono in lontananza le torri della grande città. Oresander ti informa che resterete a Troia soltanto due giorni, avrai poco tempo, perciò, per vederla. Continua al 37.

Ricolliti al indietro, cercando disperatamente di fuggire da questa lotta fatale, ma urti contro qualcosa di solido. Allora ti volti di scatto davanti a te si para l'enorme mandibola d'una gigantesca formica di fuoco pronta a stritolarti. Il calore che la creatura emana ti opprime e non ti prepara per il più terribile ed eterno fuoco dell'aldilà.

Pensi di far ritorno a Ircene con Vahaziet (al 443), oppure resti ad aspettare che passi un'altra nave (al 35)?

Perdi uno qualsiasi degli oggetti, votti durante il primo gioco e torna al 106 per tirare nuovamente il dado. Se non hai oggetti perdi un rebo e torna al 106. Se non hai neanche oboli vai al 91.





Lira due dad. Se hai fatto i seguenti punti hai vinto i rispettivi oggetti.

2 punti:	1 punto di ONORE;
3-5 punti:	un anello di rame;
6 punti:	un pezzetto di giada,
7 punti:	un piccolo zaffiro;
8 punti:	un pettine d'ambra;
9-11 punti:	un rospo d'avorio intagliato,
12 punti:	una spada (POTENZA 2, PROTEZIONI 1).

Gli oggetti (eccetto i punti d'ONORE) possono essere vinti una volta solo a seconda possiedi l'oggetto corrispondente al punteggio ottenuto. Non tirare il dado di nuovo, semplicemente non hai vinto nulla. Poi torna al 401.

La via è ripida, e hai già i piedi graffiati e piagati. Le ginocchia ti sanguinano e cerchi di pulirle e ferite con una fiala che hai strappato da un albero vicino. Ti senti come per ordine di Dio, le ferite cessano di sanguinare. Poi giunti più in alto, noti che la terra per un verde e rigogliosa ora è arida e riarsa, colpita dal fuoco e da una che pestilenza. Intrichi spinosi soffocano gli alberi di Esculapio il guaritore, e il monte Pelio è sopraffatto dal morbo della terra. Proprio mentre stai per lasciar perdere quest'ascesa, o, la forte e rimbombante voce di qualcuno che sta urlando di dolore, il grido sembra provenire da una cava in un dirupo sopra di te. Puoi tentare di scalare il monte fin lassù, ma è un'impresa difficile. (Che cosa fai, cerchi comunque di andare a vedere di che si tratta (a. 301), oppure torni indietro (al 520)?

La scia dal porto, la nave so cù rapidamente il mare f. cencolo schiumare ed è presto su una buona rotta. Tuttavia, durante il pomeriggio del primo giorno, inizia a soffiare una tremenda tempesta che strappa la barca come fosse un frammento di legno perduto nelle crude e correnti dell'oceano. La nave è sbattuta di nuovo per quattro giorni e quattro notti, finché viene scaraventata sulla terraferma. Però tu, vindice Ateon, non puoi reggi il mare così facilmente. La terra poi è un'ondata di scaraventa fuori bordo. Le ultime grida che senti sono quelle dei marinai mentre cercano invano di salvarti. Continua al 167.

17

Il viaggio attraverso il golfo di Page dura parecchie ore e tutti i passeggeri debbono dare una mano a vuotare l'acqua dalla barca. Di tanto in tanto si ha l'impressione che stia per affondare, ma l'esperto nocchiero ha un'aria per nulla preoccupata e borbotta qua e là un paio di invettive contro gli «Orientali». I passeggeri sono per lo più pellegrini da varie regioni della Fracia e della Tessaglia diretti a Delfi. Se ne stanno in disparte e non comunicano molto con gli altri. Finalmente sbarchi e lì, pronto per vendere a pellegrini le statuette d'avorio raffiguranti Apollo, c'è Markos, il mercante fenicio. Gragnisci qualcosa e cerchi di ritenerne nella tua mercanzia, ma ti respingono fuori. «Da chi a te, figlio di Igea?» grida il mercante, dimentico del dolore che prova al sentire nominare tuo padre. Si avvicina e cerca di allontanarti dalla calca dei pellegrini. «Vedi» ti dice, indicandoti le statuette, «sono di Baa, un dio di Iro. Ma quelli là non se ne accorge-

rebbero nemmeno se avessero quattro teste al posto di una!»

Cerchi, disperatamente di allontanarti da Markos, ma la sua presa è forte come quella di una morsa. «Vieni, mio amico» continua, «sono Achei, come vedi». Ti avvicini ad un gruppetto di quattro uomini, armati di tanto puzza con spade e giavellotti, e ti porti da una robusta armatura e da un elmo sormontato da un crano che il vento agita mollemente.

«Che n'è?» esclama uno di loro, «giociamo a dadi». Allora ti rendi conto che stai parlando proprio a te. «Eh sì» si concorda entusiasticamente il mercante. «Facci vedere di che pasta sei fatto!» «A che gioco?» chiedi allora, senza mostrare troppo entusiasmo.

«Si tratta del cosiddetto Vello d'Oro» ti risponde Markos, palpano il suo borsellino. «Che cosa fa, giochi a dadi con gli Achei (vai al 401), oppure preferisci ritirarti perché non vuoi rischiare il tuo denaro o perché il denaro non ne possiedi proprio (vai al 404)?»



18

Ti precipiti fuori dell'edificio, facendo ruzzolare a terra gli accoliti che stanno sulla tua via. Però la gran massa dei cittadini sta ancora di fronte a te e non rie-

sei a fart' largo e fuggire. Ti volti a guardare il tempo in sfacelo e, proprio in quel momento, viene fuori Arissa. Tuttavia senti ora proprio ispirata dalla dea: i suoi occhi sono infuocati, i capelli, al gigante. Non ti riconosce. Continua al 262

19

«Ti avvicini a uno dei passanti e gridi: «Ehi sono Arissa, portami a palazzo». L'altro ti risponde però con un flebile: «Non menzionar quel nome. Teseo l'ha bandito». «E che, quale Teseo, dal monarca che Teseo è morto?» gridi.

«Il figlio del generale Eketone. Comanda lui ora». Detto questo, l'uomo sparisce evidentemente per paura di essere sorpreso a parlare con un simile pazzo.

Sporco, coperto di salmastro, con la barba lunga e iriconoscibile, cammini così per le strade di Atene avvolto nel tuo mantello consunto per ripararti dal vento e dalla pioggia battente. I passanti ti evitano come un mendicco o un zebroso, e finalmente entri in un'alcanda. Come cerchi di avvicinarti al fuoco notturno del padrone che avanza con l'evidente intenzione di buttarti fuori, ma prima che costui possa farlo un gruppo di uomini stempiati e matrone ben in carne ti salutano, e ti invitano al loro tavolo, rimpinzandoti di vino e di domande. Al ora il recaiolo si tratta del giovane e delle fanciulle che hai accompagnato a Cnosso e che hai salvato dal Minotauro.

Il tempo ha operato la sua vendetta. I muscoli giovani sono diventati flaccido grasso, la bronzea carnalardosa pancetta.

Gli uomini hanno perso i capelli e sono diventati grigi, le maliziose fossette delle donne si sono tramutate in rughe grinzose. Da quel che ti raccontano, ti rendi

conto che la città li ha ignorati. Nessuno di loro è stato salutato come un eroe e uno dei giovani è stato persino lapidato. Ora essi sono come sprofondati nel nero ricordo dei gloriosi tempi andati sette anni e mezzo dopo il loro ritorno. I sei giovani e le cinque ragazze sopravvissute stanno ancora combattendo con le oscure memorie di Cnosso.

La ragazza che un tempo ti fece venire in mente l'altro di tua madre ora ti sorride e qualcosa ti quel sorriso dimentuto, o forse il vino, ti fa trasalire. Come qualcuno che si rechi a salutare la propria nonna e la trova morta, fuggi di scatto in strada. Sei assaio dal vomito. Più presto che puoi fuggi da Atene in direzione di Trezene.

Lungo la via il tempo migliora un po' e così puoi finalmente procedere con più confidenza, risollevato nello spirito mentre Atene diviene solo un pallido ricordo. Da dietro s'avvicina un agricoltore sul suo carro. Gli chiedi di darti un passaggio (al 335), oppure ti lasci sorpassare (vai al 414)?

20

Vedendo che sei intenzionato a combattere contro di loro, gli uomini indistreggiano e si stringono uno all'altro. Come ti avvicini per attaccarli uno di loro manda un urlo lancinante.

Gli uomini hanno PROTENZA 4 e PROTEZIONE 1, sono armati di lance (PROTENZA 2, PROTEZIONE 2). Non puoi ritirarti.

Se ti arrendi vai al 69. Se muori e vieni salvato da Zeus vai al 214. Se riesci a FRITTO GRAVEMENTE entrambi gli avversari vai al 541.

«lasciamo Nasso subito» dice al capitano. Lui ti guarda con un sorriso che presto svanisce al cospetto del tuo volto cupo «Ma la principessa Arianna...»
In un attimo sguini la spada e glieli punti alla gola «Sbrigati, ca laglia, altrimenti morirà!»
Mentre la nave s'allontana da Nasso, respinta con scoglio dai rematori, ti precipiti nella tua cabina e al indomani ad un lungo pianto. Ora ti appare l' messaggero degli dei.

«Ti ho per due volte portato i messaggi dal Ciel imperiosa Ermes, ecc ora, per l'ultima volta, vengo dal re gno di vino per te. Hai recitato la tua parte e ora devi ritornare in patria. Ma la tua odissea è iniziata con un tradimento e nell'infamia che dovrai viaggiare!»
«Ermes mio signore, non avevo altra scelta...»
L dio svanisce dicendo «Cio non cambia nulla»
Se hai letto il secondo libro di «Grecia antica» vai a **353** Altrimenti devi sceglierti un dio protettore che ti aiuti nelle tue peripezie:

Se scegli Afrodite, dea dell'amore, vai al **76**

Se scegli Apollo, dio della profezia, vai al **158**

Se scegli Ares, dio della guerra, vai a **229**

Se scegli Atena, dea della saggezza, vai al **268**

Se scegli Era, regina degli dei, vai a **413**

Se scegli Poseidone, re dei mari, vai a **508**

Appena uno dei pescatori bissa la zattera per portare una cesta di pesce a riva, tu e gli altri vi precipitate sull'imbarcazione e iniziate a remare disperatamente per allontanarvi dalla riva. Più a largo nella baia, il vento gonfia la rozza vela di tela di sacco, sospingendovi con più forza. Ricordi, agli altri i loro doveri e

inizi ad inventariare le provviste a bordo: il solo cibo però è pesce, per quanto abbondante e fresco. Le uniche altre cose che i pescatori hanno lasciato a bordo sono un po' di cordume e un vasetto di cera d'api. Spegli che devi far rotta verso l'Italia per salvarvi, e gli schiavi, accigliati e confusi, annuiscono. Ma presto i venti ti spingono ad ovest e perdi le tue coordinate. Passano quasi sei settimane ma le scorte sono tutt'altro che esaurite. Continua al **168**

Se Afrodite, dea dell'amore, è la tua protettrice, vai a **118**. Altrimenti, continua al **162**

Paride, figlio di Priamo, fu abbandonato da giovanetto sul monte Ida e cresciuto da alcuni pastori. Scoperte le sue origini regali, il giovane, dopo aver sconfitto gli altri figli di Priamo ai giochi, le rese pubbliche e fu riconosciuto. Evidentemente gli altri figli di Priamo sono rimasti seccati, e perciò il re troiano lo ha scambiato con Agnosta, ma ora Paride è tornato. Perdi il punto di **ONORE** e torna al **4**.

Se privo delle armi e dell'armatura e ti devi colpire per quattro volte. La frusta ha **POINENZA** 1 e attacca la tua **PROTEZIONE**. Puoi usare i punti di **ONORE** per accrescere la tua **PROTEZIONE**, ma, come di regola, devono essere impegnati prima di tirare i dadi. Se ti **FERISCI GRAVEMENTE** vai al **220**. Altrimenti, dopo quattro colpi, vai al **66**.

La donna ti guarda con un'occhiata attonita e mormora qualcosa che finisce in « sofista». Poi fugge via, quasi travolgendo un chiosco di frutta. Devi perciò chiedere al soldato (al 187).

Lise per un istante la presa e oscilla pericolosamente sul precipizio, ma per fortuna recupera l'equilibrio e riesce a tirarti verso la cengia. Allora riesci a vedere che razza di creatura ha causato il tumulto: è un centauro, un tempo certamente splendido esemplare della sua specie, ma ora vecchio e debole. Respira affannosamente, in agonia, e vedi un'ampia staffiata sul suo fianco, dalla quale sgorgano senza sosta sangue e pus a formare una pozza di liquido rappreso e una piuma spezzata di freccia su un lato dell'entrata della grotta, e addossata all'ingresso c'è una lancia di legno grezzo.

«Atami!» ansima il centauro, con una voce flebile quanto il rumor dell'acqua d'un fiume in secca. «Sono Chirone, discepolo di Esculapio. Un mercante fenicio mi scagliò delle frecce avvelenate, in un gioco crudele. Rise e si beffò di me, ma una delle sue palle funeste mi colpì. Si chiama M...»

Ma prima di riuscire a pronunciare il nome, Chirone inizia a tossire in modo soffocato e una bava giallastra gli scende dalla bocca. I suoi occhi umidi di muco ti lanciano un disperato appello. Che cosa fai, aiuti... Centauro (a. 188, prendi la lancia, perché sei disarmato (al 166), o te ne vai (all'80)?



Trov facilmente il tempio. Si tratta di un edificio grigio ed austero, alquanto cadente e ricoperto di crepe. Non ci sono porte e devi passare attraverso un colonnato. Qui c'è la statua di la dea della saggezza «Atena ti prego, aiutami» preghi.

La statua sembra quasi scuotersi e un tuono divino si accende vivo nei suoi occhi «Non raggiungerai mai tua figlio di Igea, se non ti punirò». Devi cercare Crece, signor lea e arti magiche sull'isola. Lei ti potrà liberarti dalla tua colpa per la morte di Agnosta O, se lo preferisci puoi recarti al tempio di Ares ad Oria, dove i sacerdoti ti insegneranno i riti di purificazione». Detto questo la statua ripiomba nel suo giacere e silenzio, nonostante le tue ripetute preghiere.

Ti precipiti allora al porto e cerchi di procurarti un passaggio ad Eea dal mercante Markos.

Se Posidone ti è **FAVOREVOLE** oppure se è tuo protettore, vai al **109**, se ti è **FAVOREVOLE** **NEUTRALE**, vai al **169**

Senti un dolore profondo d'intenso di Hiro, i cui Apolloni di fronte a te, vestito di una sontuosa tunica rosa, macchettata malamente da una manica di saccod'innocenza. Sbuccocellandoci un'altra volta, inizia a dirci «Vedi che te ne debba andare subito Cilipso e una brutta faccenda davvero. Almeno credo che sia, o lo è stato, o sarà domani qualcosa di tremendo potrebbe succedere se non ti costruisci una zattera e non fuggirai. In questo non posso però aiutarti, la mortalità e la tua ira, sai non vanno d'accordo»

Alora il dio svanisce per tornarsene alle sue profezie e preveggenze. Continua al **352**.

Riesci a levar loro uno dei pettorali (**PROTEZIONE**) ed una spada (**PROTEZIONE**), a capirne uno con un calcio e a voltarti, per dirigierti diritto ed orgoglioso verso la nave dall'alto como che li si prodigano in ed per aver risparmiato loro la vita, ma tu non li ascolti e presto, quando il tamburo inizia a battere il ritmo per i rematori sei già in rotta verso Troia dalle alte mura.

Prendi 4 punti di **CORAGGIO** per il tuo coraggio e continua al **10**.

Appena t'avvicini gli indigeni ti balzano addosso e ti afferrano, copendoti con calci e pugni. Per un istante riesci a liberarti e a tramortire uno degli uomini, con un calcio al petto si piega in due e urla dal dolore. Gli indigeni sono sbigottiti e stanno per lasciarti andare, ma un violento colpo alla nuca pone fine alla lotta e cadi, incapace di opporre resistenza. Continua al **164**

Ordini ai tuoi amici di remare attorno a l'isola, ma essi sembrano come caduti in trance. Afferra un remo ed inizia a vogare nella direzione opposta. I tuoi compagni, però, remano con molta più forza di quella che tu puoi produrre e presto sei come la mosca che, catturata nel alito del ragno, cerca disperatamente di volar via, mentre la nera ombra del predatore s'ingrandisce man mano che questo s'avvicina. Continua al **242**

Zeus certamente non salva chi è morto insozzando
tempio di uno degli dei. Le leggi divine sono immu-
bili, e infrangerle vorrebbe dire mettere a repentigl-
la posizione stessa di re dell'Olimpo. Nessun mortale
vale tanto alto prezzo. E tu merco d'ogni altro.

Un dolore incrinante ti squarcia il petto. Cerchi di al-
ferrarti a qualcosa ma le tue mani sono come paraliz-
zate. Tutto diventa rosa e rosso, poi questi tremen-
doli colori diventano più scuri, e tue orecchie ronzano. Il
sopporta di niente, e cadi a terra. Il tuo cuore è scoppiato,
colpito da Ares per l'eternità.

Aspetti per giorni e giorni, e cerchi sull'isola i segni
di qualche abitante. Invece, l'unica traccia è la por-
ta di carico di una nave, una pergamena descrittiva al-
piano di viaggio per Troia. La nave era carica di seta
di mielegrano. Ma non c'è alcuna indicazione coman-
que, di una sosta di Markos. Strappi qualche ramo e
inizia a costruire una zattera, la tua fortuna. Alla fine ca-
a terra, sfinito e alla latitanza. Continua al 500.

Per essere uno che ha molto viaggiato, Aiteo, mostro
stranamente ben poca fede negli dei, le tue suppliche
sanno tanto di orgoglio ed arroganza, oppure di dis-
sperazione. Niente di tutto questo pertiene alla tua
statura di eroe. Perciò getta un dado se fai da 1 a 2
per il punto di ONORE, se fai da 4 a 6 prendi il
punto di INFAMIA. Continua al 167.

Il tuo cuore colmo di gioia ti ricorda che, com'è consue-
adino, tra la gente nobile della tua terra, tuo cugino
Agnostico è stato mandato presso la corte troiana per
essere educato nel modo adatto, mentre il figlio del re
di Troia è giunto a Trezene tre giorni prima che tu la
lasciassi.

Ammiri le colonne della città, i templi che la domina-
no e che si possono vedere fin dal mare. Quando la
nave attracca puoi a malapena contenerti e con una
tremota esclamazione di saluto al capitano, vai subito in
città.

La gente che qui cammina sotto le mura sembra felice
e tu, un dilettante greco molto cantato, che tu hai fatto
e non capisci. Passi, l'enorme entrata senza essere nem-
meno guardato dalle sentinelle nelle splendide armature
e con gli scudi dipinti alti quanto un uomo. Quan-
to ti allontani verso il porto, scorgi una nave da
guerra che si svuota del suo carico di truppe e di pre-
ziosi. Questo non ti turba, era sei unicamente im-
possibile vedere Agnostico. Così fai, cammini in giro per
la città, nella speranza di trovare il palazzo reale e (al
67) - Oppure ti fermi a chiedere ad un passante (al
372).

La nave dalle vele nere entra con difficoltà nel porto.
Da altro lato della baia scorgi il *Dyni* assecurato da
un'orda di mercanti ateniesi, che discutono animata-
mente con Markos il prezzo del suo carico di seta e
avorio. Attraccata la nave, i giovani ateniesi sbarcano
a terra e si allontanano barcolanti, ma sei felice di vedere
i propri cari. Ti meravigli che tuo padre non sia lì a

salutarti, come un eroe vittorioso, ma non ci pensi e pra.

Ringraziato il capitano, raccogli le tue cose e ti dir verso il palazzo. Egeu. Come lasci il Pireo ti guarderò, e scorgi il capitano e gli altri marinai che hanno raccolto dei robusti bastoni e stanno camminando lungo la baia, diretti verso Markis. Sicuramente col proposito di avventarsi sul mercante per venarsene di quel suo attio di mutik pirateria. Ti affretti verso Atene, al 538.

39

La costa s'innalza ripida sul mare, per poi distendersi in una bassa pianura fino all'orizzonte. Non ci sono segni di abitazioni, ma ci sono in compenso molti cervi che pascolano tranquillamente. Decidi di avvicinarti piano piano agli animali, nella speranza così di procacciarti del cibo. Improvvisamente la terra si spalanca sotto i tuoi piedi e ti ritrovi in una trappola costruita sicuramente dall'uomo. Non ci sono possibilità di uscita. Molte ore più tardi giungono sei cacciatori e alla pelle oviastria, ti tirano fuori dalla trappola e ti legano le mani dietro la schiena. Continua al 424.

40

Ansioso d' allontanarti da questo luogo, afferra il secchio e ne versi i contenuti sulle fiamme. Tuttavia a funo che si forma è un filo, si fionde, tremendamente caldo. Gli uomini indietreggiano, e il resto dei presenti osserva terrorizzato.

«Sciocco» grida uno di loro, «nessuno può spegnere le fiamme del padrone del fuoco!»

Alora, proprio come i battaglioni dalle armature brillanti marciano in ranghi serrati, scorgi una colonna di

magantesche formiche d. bronzo, che eruttano fuoco da i tacer. La baia immediatamente si svuota e tu resti solo a confrontarti con l'ira del dio che hai provocato.

Ci sono otto formiche, ciascuna dotata di POTENZA 8 e PROIEZIONI 10. A causa della loro natura meccanica debbono combattere una a la volta, non ottenendo così alcun vantaggio dall'essere in gruppo. Quando una viene colpita cessa la sua funzione ed il suo posto è preso da una successiva compagna. Questo ti dà SEI AVVOLGIMENTI. Se ti ritiri vai all'11. Se muori e supplichi Zeus di salvarti vai al 126. Se colpisci quattro formiche continua all'83.

41

Circe sembra preparata ad una simile reazione. Borbotta a cune paro e ed improvvisamente impugna una clava di robusto legno. Circe ha POTENZA 5 e PROIEZIONI 22. Quest'ultimo valore è molto alto a causa dei suoi poteri magici. La clava ha POTENZA 1. Non puoi tentare di ritirarti: la caduta è troppo vicina. Se ti arrendi vai al 92, se riesci a FERRIRLA CRAMMENTE la magi vai al 223, se viene ucciso vai al 102.

42

«Certamente» risponde «altrimenti come avrei potuto osare entrare nel tempio?» La sacerdotessa risponde con un cenno di assenso e indica a due anziani accolti che stanno ad un lato dell'entrata, di aprire le porte. Per un attimo sembra assenti e guarda fissa nel vuoto. Inavvertitamente sei capitato nel mezzo della cerimonia di una divinità straniera. Prendi il punto di

INFAMIA per aver rinnegato così il tuo protettore.
Continua al 184

43

«Che tatta è questa?» chiedi. Con tua gran sorpresa una persona a cui ti sei rivolto tuona: «Il no straniero. Pafò eh?»

Detto questo balza rapidamente da un lato e corre via per una stracina laterale, passandosi la mano sulla lunga, bianca barba. Ti guardi intorno per capire il motivo di tanta paura e noti, alla fine della baia, un gruppo di persone vestite di nero con in mano i grandi li. Sei ancora scosso dalle precedenti disavventure per aver la forza di correre.

Puoi dunque combattere contro di loro (a. 285), o puoi aspettare per vedere che cosa vi agguato al 380.



44

Se levi la coppa colma di grano ed improvvisamente cambia la scena davanti a te: non sei più di fronte alla folla di Scione ma da solo, in mezzo ad un campo di grano ondeggiante che sembra estendersi all'infinito. Inizi a camminare, come caduto in trance, ma le spighe dorate ti ostacolano e non ti permettono di pro-

seguire. Allora c'è un grande agitarsi del grano, che sembra comporsi nella forma gigantesca di un mostro. Il mostro ora si muove contro di te con fare minaccioso: esso è una delle orrende creature che ha causato la carestia a Scione. Tu devi combatterla, ma sei disarmato e senza armatura (o ogni altra forma di PROTEZIONE). Questa è la creatura numero 3 (annota al POTH/ZA 4 e PROFIT/IONE 9). Annota anche i tuoi attuali punti di ONORE.

Non puoi ne arrenderti ne fuggire. Se magari vai al 68. Se riesci ad uccidere la creatura di grano vai al 8.



45

Meditando sulle strane abitudini dei giocatori ti ritiri a riposare. Il tuo pensiero corre subito al desiderio di dormire nel tuo letto di Trezene: sei stanco, morto e una volta tanto i tuoi sogni sono piacevoli, privi di quegli incubi che ti hanno tormentato dai giorni di Careta, quei giorni tremendi quando dovevi combattere per salvare la tua vita e quella dei tuoi compatrioti. Continua al 440.



Mentre stai pulendo l'imbarcazione dalla cera, ne la speranza di poter immediatamente far rotta verso terra e ritornarti di scorte, ecco che un odore di qualcosa in decomposizione riempie l'aria. Il grande Ares, il dio della guerra, appare accanto all'albero e con il suo corpo possente occupa quasi tutto lo spazio della zattera, con la sua lancia batte sui legni dello scafo.

Atteo! Purificati, ora. Non chiedere nulla, fallo. Vai ad Olbia, o se insisti, a Eca da Circe. Il mio tempio però è meglio. I sacerdoti sono veri! Detto questo il cui delirio stragi svanisce, lasciando dietro di sé solo una piccola chiazza di sangue.

Cosa fu ora, cerchi di andare verso terra per fare rifornimento (al 131) o continua per recarti al tempio di Ares ad Olbia (al 182)? Oppure ti dirigi verso l'isola di Circe, a nord lungo la costa italiana (al 51),

Fai un passo indietro e poi t'avventi sull'uomo: evidentemente non si aspettava una reazione del genere ed è, per un momento, sconcertato. Ma poi è come uno spartiacque roccioso che divide una valle in due, uno scendere dei rivoli questi non prevalgono, anche alla confluenza dei loro corsi, così è l'uomo ora, nonostante i tuoi sforzi, ed è impossibile ricacciarlo indietro. Egli chiama i suoi fratelli armati, che però sono impegnati a rimpinzarsi di cibo e non lo sentono. Improvvisamente arretra facendoti cadere a terra. I rialzi per riprendere la lotta ora il Troiano ha un gavellotto puntato contro di te.

Il Troiano ha POTENZA 5 e PROTEZIONE 12, più la lancia (POTENZA 2) e uno scudo che lo copre tutto (POTENZA 1, PROTEZIONE 5).

Se ti arrendi vai al **71** Se muori e chiedi soccorso
Zeus vai al **225** Se ti ritiri vai al **324** Se riesci a farti
RIRL GRAVEMENTE la guarda vai a **421**

48

Ti volta per correr via nella direzione opposta, ma
partroppo se intrappolati fra due gruppi e non ti
scampi. L'assi s'avvicinano sempre più e non ha scampo
opporre resistenza perché sono più di venti o tre.
Se vuoi rivolgerti al tuo protettore vai al **343**, altri
menti al **164**

49

La Fortuna non ti arride ma anche il suo volute
sguardo sul mercante. Perdi uno degli oggetti va
nel primo gioco e torna al **106** per gettare nuovamen
te il dado. Se non hai oggetti, perdi un oboio e torn
al **106** Se non hai neanche denaro vai al **91**

50

Nuoti disperatamente verso la zattera ma non la rag
giungi ancora una volta sei in balia delle onde, er
non ti cullano dolcemente ma ti sbattono una e a
e sempre più pericolosamente verso la scogliera. La
ne accorgi soltanto quando un timbo della tunica vien
e rotto dalle roccie a bruciell, cerchi con tutta
forza che ti resta di allontanarti da quel pericolo mort
tale seminudo e mezzo morto stai per essere scur
ventato su quegli scogli sconosciuti. Poi ti ritrovi sulla
terraferma, senza sapere come e cerchi di capire dove
ti trovi. Ma la salsedine e il sangue ti oscurano la vista
e cad, svenuto sulla sabbia Continua al **195**

51

Non ci impieghi molto a procedere lungo la costa, e
presto l'isola sulla quale ti è stato detto che vive la
maga Circe ti appare a lo sguardo. Tutte foreste ne av
lgonno a costa e così ti è impossibile vedere l'inter
o Del fumo sale a larghe spirali, come un'aquila che
insegue la preda prima di gettarsi in picchiata e afferr
are con gli artigli l'agnello indifeso.

Se ti è stata protetta vai a **54** Se invece la dea ti e
N e TRAFFIC FAVORI VOI: vai al **165**, altri
menti, se ti e SI FAVORI VOI:, vai al **185**

52

La nave a lungo a costa traccia per poi dirigersi a sud
verso Troia. Proprio mentre le coste della città da le
ate mura appaiono alla vista, la nave fa nuovamente
rotta verso nord.

«Capitano!» grida, «questa rotta ci porterà alle Simple
zade, gli scogli infernali. Morremo tutti!»

«Non è detto» replica Vizhazid, «e se riusciamo a pas
sare i prezzi a Calcedonia saranno molto alti. Non
morir ci la fanno. Io sai. Comunque ci dovrebbe esse
re tempo sufficiente per abbandonare la nave».

Ti senti come se un freddo vento invernale ti avesse
raggiato il cuore. Come la nave si avvicina agli sco
gli il tuo amore diventa nero. Continua al **101**

53

Prendi il frutto e fai per morderlo, ma l'indigeno si
pugna avanti e se lo ripiglia. Stupito, decidi di as
sistare e di andare in cerca di qualcuno con le rotelle
a posto. Se ne esiste uno in quest'isola abbandonata
Continua al **143**.

In un bagliore colorato, tra una pioggerellina di rugiada, ti appare Irde, messaggera della regina degli dei. « Sono Irde, ho un messaggio per te, ed è molto importante perché Ira dice che se non ce la fai cadrà ogni sorta di disgrazia e potresti non tornare mai a casa. La regina ti perderebbe lì faccia davanti agli dei », Irde, l'che non le va neanche un po'. Devi avere senso della giusta prospettiva su queste cose, o altrimenti un po' di stabbata, altrimenti ti sfugge tutto e poi, hai l'armatura in disordine, non combatti, i nemici ed Ira non si prende la gora che le spetta, dopo tutto non vogliamo che il mondo sia un posto così pericoloso per i nostri figli, così dobbiamo lasciare perdere le cose più globali e attenerci ai dettagli, così, insomma tu mangia da questa pianta » continuando ininterrottamente a parlare ti porge una radice dalla strana forma, « questa si chiama mol, ma non so perché e d'altronde non importa, cioè è importante che a mastichi, e, ah, ho esaurito il tempo, ma c'è ancora qualcosa d'importante che devo dirti ».

In un arcobaleno la dea svanisce prima di poter finire il suo discorso. Sbalordito, confuso, e con ancora in mano la radice del mol, corri all'equipaggio di tua rotta verso la costa. Continua al 461.



« Risparmiaci la vita! » gridano gli uomini barbati, cercando di atterrarti le ginocchia in segno di supplica ma cadendo invece uno sopra l'altro. Lasci cadere a terra, che manda un ultimo bagliore di scintille e si spegne, dai un calcio nelle costole ad uno degli uomini e mediti se meritino di vivere o di finire in eterno nelle triste oscurità di Ade. Cosa fai, sgozzare questi nemici figli dei vai al 521, oppure rispetti le tradizioni dei tuoi antenati (vai al 30)?



Ed al tramonto offre davvero uno splendido spettacolo. guardi meravigliato le alte mura, le porte possenti, mentre la nave scivola fino alla banchina. Presto e la terra ed entri nella città. Speri di trovare un rifugio in cui passare la notte prima che questa cali il suo nero mantello sulla terra. La città è possente e devi riconoscere l'opulenza degli Egiziani, passando tra i loro begli edifici. Continua al 236.

In lietregg, ma la via è bloccata da una muraglia di spettatori che ti rigettano nella mischia. Il tuo avversario prende vantaggio dalla tua perdita di tempo e ti ferisce. Ora devi continuare la lotta se ti arrendi vai al 331; se riesci a EFFRIRI GRAVEMENTE l'avversario vai al 133, se invece muori e vieni salvato da Zeus, vai al 566.

Dedichi a cuni istinti a pregare Atena, profettrice della tua città, e immediatamente la dea ti appare, coperta da un armatura e protetta da uno scudo di bronzo brunito.

«Alteo, ti sei comportato bene, sei sopravvissuto a pericoli di guerra e anche ora tuo padre Elgeo ti aspetta con ansia, scrutando ogni giorno l'orizzonte per vedere apparire le navi che annunciano il tuo ritorno, ma temendo al contempo le vele nere che annunciano la tua morte. Bene, adesso affrettati a tornare».

Detto questo la regina della sapienza svanisce, per tornare a custodire dall'alto la sua turrita Atene. Salisci sul ponte, spirato dall'apparizione della tua protettrice. Vai al 252.

A bordo del *Djinn*, ancora una volta in mare, mentre le acque saranno abbastanza calme da permetterti di ritornare ad Atene. Markos sbuca dalla sua cabina e ti si avvicina.

«C'è stato un piccolo cambiamento di rotta, caro Alteo. Devo fare un salto in una piccola città della costa nordafricana per un certo affare» ti dice un po' misteriosamente.

«Sara solo per una notte, poi potremo farci nuovamente rotta per Atene». Dentro di te maledici Markos, ma non hai a cui potere su questa nave, perciò ti rassegni alle sue decisioni. «Ven, guarda qua» continua, inginocchiandosi sul ponte.

Sruga un anello d'oro dal medio e lo pone sul palmo della mano. «Lai un oggettino, qualcosa di leggero» chiede.

Carini in tasca e tiri fuori un pezzetto di giada d'Egitto.

«Molto bene» continua Markos, «ti considero un buon osservatore, vero? Bene scommetto questo anello contro il tuo pezzetto di giada che non sei in grado di dire in quale mano tengo queste due cose».

Detto ciò giocherella rapidamente con le mani per un po' e poi le mette aperte sul ponte, palmo in basso. I suoi movimenti sono stati così rapidi che non sei in grado di dire con certezza se entrambi gli oggetti siano sotto la mano sinistra (vai al 233), o entrambi sotto quella destra (vai al 427), o se l'anello sia sotto la destra e la giada sotto la sinistra (vai al 584), oppure, al contrario, la giada sotto la destra e l'anello sotto la sinistra (vai al 377).

Mentre ti lanci contro il colpevole, scivoli e cadi su un panier colmo di arance, questo si apre e tu caci a terra circondato da un mare di frutti colorati, dal sole e dalla folla circostante se la ride di gusto a questa scenetta, ma quando ti alzi basta l'espressione infuriata del tuo volto a farli smettere tutti, responsabili compreso, se ne scappano via. Perdi 1 punto di ONORE e recati al 3.



Quando raggiungi il palazzo, Egeò è già stato deposto in una bara per il suo ultimo viaggio. Ti guarda lebbolmente.

«Alteo... ti sei comportato bene, ma ora... ora torna a casa. Di' a tua madre, a tua madre... a tua...» s'interrrompe.

«Ma così, padre?»

«Mi spiace, Alteo, mi...» dice Egeò, ma il suo spirito lo lascia per sempre.

Si ritira singhiozzante e in lacrime, poi depone un oggetto sotto la lingua di tuo padre perché possa pagare il pegno al traghettatore infernale e attraversare lo Stige per prendere il posto che gli spetta nell'oltretomondo. Gli chiudi delicatamente gli occhi.

Entra il generale Eketone e si avvicina. Ti dice: «La popolazione è infuriata. Questo è il peggior segno di malaugurio per il tuo ritorno. Devi andartene ora, cercare un modo per purificare la colpa che ha permesso che questo accadesse, altrimenti non potrai più rispondere della reazione della folla». Continua a. 215

62

In una tale situazione non ti puoi aspettare l'aiuto degli dei, i misteri di Demetra sono ignoti persino a eroi. Ci sono cose, dunque, che i semplici eroi come te non dovrebbero investigare. Perdi il punto di ONORE e torna al 42.

63

Forse questa gente è mandata per costringere te per sone ad arruolarsi, oppure vogliono catturarti per scavarventarti in una galea come schiavo, per farti passare il resto della vita sotto un ponte arso dal sole a rema-

re per i mari. Tuttavia anche una vita di tal fatta, meglio delle cupe regioni dell'Adel, se non opponi resistenza potrai sopravvivere. Continua al 380.

64

La maga sembra sorridere in modo decisamente sgradevole e Irile però sembrava confidare nelle doti della radice, sicché acconsenti. Continua a 140

65

Uscisci fuori della tua stanza, come un guerriero che cerca di penetrare nel campo nemico per dar fuoco alle navi all'alta prua che stanno sulla spiaggia. Se senti un rumore tu entri immediatamente in una stanza. Qui noti alcune pergamene su un tavolo. Cosa ti guardi di che si tratta (vai al 142), oppure rientri nella tua stanza a dormire (vai al 402)?

66

Ti sei colpito per l'ultima volta e così ti sei liberato. Sei posato farde lo della tua colpa. Si avvicina il ricordo che sfrega le ferite con del sale, come ultima penitenza. Un di dolore per la cruda punizione. E però gli dei non ti cercheranno più per farti esporsi alla morte di Agnoste. Ora potrai rimetterti in viaggio per Iruzene. I sacerdoti ti fasciano le ferite, poi t'invitano a rimanere con loro e ad imparare i riti di Ares, il dio della guerra, l'uccisore degli uomini. Tu insisti che devi andare. I tuoi compagni, purtroppo, non sono altrettanto acuti, e decidono di restare su questa famosissima isola. Ti imbarchi da solo sulla zattera, continuando a 344.

67

Entri tra le ricche case finché giungi ad un edificio sorvegliato da un cane a la catena. Diffidando di questi animali ti volti e torni indietro a cercare un'altra strada. Entri sempre più all'interno della città, finché ti accorgi di esserti perso. Devi chiedere a qualcuno la via prendi il punto di INI AMIA e continua a 372



68

Sei scaventato indietro da un possente colpo, che ti costringe a piegarti sulle ginocchia, ad aspettare la morte inevitabile e il lungo viaggio giù nei tetti abissi della Adel. Eppure il colpo funesto non arriva. Arissa, la sacerdotessa, sta di fronte a te. «Lui tradito le nostre attese» grida, «e la maledizione della dea ti seguirà per il resto dei tuoi giorni su questa terra piena d'attilizione». A queste parole e ti sollevi colorante, i muscoli sono allo stremo e grideresti per lo strazio, la tocca urla e ti diaggia facendoti ronzare le orecchie. Arissa continua nella sua solenne maledizione.

zione contro di te, una maledizione nata dall'amarezza di un popolo che sa che non verrà la pioggia a rendere fertili i campi e che perciò i figli moriranno di fame. Inciampi, stordito, e a fatica ti trascini alla nave. Ora la dea Demetra ti è SFAVOREVOLE. I tuoi punti di ONORE tornano al valore che avevi prima del combattimento, ma prendi un numero di punti INFAMIA equivalente a quello della creatura con cui hai combattuto da ultima. Continua al 3.



69

Prendi 2 punti di INFAMIA per esserti arreso. Vieni sbloccato rudemente e condotto giù nella grotta. Non puoi più opporre resistenza. Continua al 110



70

Puoi avere l'impressione, vindice Alteo, che il naufragio fosse la più praticata forma di trasporto rapido

alle grandi distanze nella Grecia Antica, ma non è proprio così.

Prendi 1 punto di INFAMIA e perdi 1 punto di ONORE. Continua al 195

71

Prendi 1 punto di INFAMIA per essere stato sconfitto sul suolo troiano. La notizia di questo combattimento non ti arrecherà certo onore a Itezene, anzi la gente ne sarà molto addolorata, perché, quantunque Troia e la Grecia siano in pace, c'è una notevole tensione tra i due paesi ed i guerrieri achei saranno irritati a sapere che in un duello tra te ed i Troiani, sei stato tu Alteo, a soccombere. Continua al 160



72

Puoi rivolgerti in preghiera al tuo protettore, se scegli di agire così puoi impiegare alcuni punti di ONORE (da 1 a 6 tira un dado per stabilirlo) ed andare al 221. Se invece decidi di agire altrimenti, oppure non hai un numero sufficiente di punti di ONORE, allora perdi 1 punto di ONORE e continua al 2.



La nave è ormai lontana dalla terraferma, ma la cupa nube di morte che ha circondato la tua missione nella terra di tuo padre sembra divenir tangibile, e la paura comincia ad afferrarti. Sul mare le nubi di tempesta iniziano a girare vorticosamente, a formare una tromba marina che getta tremende ondate alla sua sommità, come fosse un'Arpia che ghermisce e strappa.

Sventurati marinai! Quella nera e schiumante barriera si avvicina sempre più e la nave viene scaraventata qua e là dalle onde. La fronte del capitano è solcata da rughe di preoccupazione e di ansia, mentre il equipaggio tenta disperatamente di rimettere l'imbarcazione in equilibrio. Cerchi un rifugio, ma è troppo tardi: un'enorme ondata spazza la tolda e, assieme ad un mucchio di rottami, ti trascina nel cuore profondo del mare. Se Poseidone ti è FAVOREVOLI, o se è tuo protettore, vai al **385**, altrimenti vai al **9**.



Uoi, sotto il colpo violento di un marinaio. Ti senti spaccato, ma dopo alcuni istanti ti riprendi per vedere il capitano che, davanti a te, ti sta osservando. Ti rialzi barcollando malamente. Continua al **348**.

Aspetti che si avvicini, i suoi artigli mandano un agghiacciante rumore metallico, sbattendo sul pavimento di legno. Allora lo colpisci all'improvviso con le gambe legate proprio alla bocca dello stomaco. I gli barcola all'indietro e lascia cadere un coltello, che manda un bagliore argenteo, riflettendo un raggio di luna che penetra da una fessura nel soffitto. Cosa fai, cerchi afferrare il coltello (vai al 300), oppure ti getti sull'animale (al 139)?

Il tuo FOGLIO DI VIAGGIO ha questi valori

POTENZA: 5 ONORE: 18
PROTEZIONE: 11 INFAMIA: 8

Non possiedi punti di INTELLIGENZA

Spada POTENZA 3, PROTEZIONE 0

Scudo POTENZA 0, PROTEZIONE 2

Amuleto della regina Antiope.

Era: SFAVOREVOLE

Athena: FAVOREVOLE

Ecate: SFAVOREVOLE

Gli altri dei: NEUTRALI

Nota ora possiedi POTENZA 5 (e non 4) e PROTEZIONE 11 (e non 10) per l'esperienza ottenuta nell'impresa vittoriosa contro il Minotauro di Creta. Continua al 217

Il sentiero sale rapidamente, in alcuni tratti sei persino costretto a far uso delle mani per aiutarti e un vero e proprio arrampicata. Quando arrivi sulla cima

trovi davanti tutta quella nuda terra. Una aspra brughera s'estende a vista d'occhio, e questa monotonia è interrotta soltanto da una macchia d'alberi lontano sulla tua destra. Cosa fai, continui per il sentiero (a 416), o ti dirigi verso il boschetto (al 553)?

Allungi le mani verso il capo con le palme aperte, ad indicare che non hai alcuna cattiva intenzione. Il re è come incantato, quasi in trance, dal tuo gesto. Inizia a parlare molto lentamente ed egli non voglio fare nulla. Ma invano, l'uomo non capisce e tu continui a guardare con espressione stranita. Ammutolisce e per un bel po' il re non fa un gesto, poi, all'improvviso, dà un ordine ai guerrieri dietro a te. Questi ti afferrano e ti conducono ad un capanno dove ti lasciano solo. Cosa fai, cerchi di scappare (al 536) oppure attendi che le cose si evolvano (al 339)?

Il cavallo ed il carro si precipitano giù per una strada sempre più ripida e stretta. Il contadino impreca e cerca di prendere le redini. Puoi aiutarlo a riprendere il controllo del carro (vai al 524), o puoi dargli uno spintone e farlo ruzzolare fuori mentre è impegnato (vai a 430), oppure, infine, puoi bazzare giù dal carro (vai al 216).



Ti precipiti giù per la montagna, correndo in modo sconsiderato. Le ultime grida del Centauro sembrano ancora echeggiarti nelle orecchie, come le grida del tuo compagno d'armi abbandonato dai battaglioni in rotta, ma tu le ignori. Le grida divengono sempre più alte e lancinanti, finché cessino del tutto in un ultimo movimento straziato di agonia. Prendi 2 punti di INFERMITÀ e continua al 189



La senti nella ti guarda perplessa e poi ti fa cenno di seguirla. Cosa hai vai con lei (al 160) o ti rifiuti (vai al 362)?



Questa volta non hai vinto nulla, forse sarai più fortunato la prossima volta. Torna al 106 e tira di nuovo il dado.

La quarta formica soccombe sotto i tuoi colpi, ma le mani tumefatte dal calore, ma eccone una quinta che cerca di attrattare. Improvvisamente come cani richiamati dal loro padrone perché troppo pericoloso sarebbe avvicinarsi al forte vero, ecco che le creature in armatura si ritirano e presto spariscono. Le loro compagne sono immolabili sulla spiaggia, annerite dal loro stesso calore.

«Atento, profinatore, vattene da ab» grida una voce che corre alla barca. Persino Oresander sembra un po' preoccupato, perché ha avuto poco tempo per far scorta di provviste.

Prendi 6 punti di ONORE per la tua vittoria e lascia le feste e il festo, dio dei metalli. Continua al 10



Raggiungi abbastanza presto il porto, ma sei perplesso su cosa fare. Potresti tentare di impadronirti di una delle zattere dei pescatori attraccate nel porto (vai al 22) oppure potresti tentare di chiedere un passaggio ad una nave mercantile fino ad Atene o verso qualche altro porto della Grecia (vai al 540).



Quell'abbaiare è tanto forte da diventare quasi assordante, ma quando la sua sagoma sbucca dalla nebbia ti rendi conto che si tratta di un solo cane. A soli tre metri ti trovi davanti l'infernale Cerbero, guardiano dell'Adila, con le sue tre teste abbaianti e pronte a mettere in difesa del regno di Ade. La sua coda ha la forma di un serpente che s'attorciglia in modo ripugnante. Se indossi una pelle di leone vai al 277. Altrimenti vai al 531.

86

Arce ti guarda con aria indifferente: «Non saprai altro che mentire. Va' ora, il tuo prezioso molh non ti salverà dalle altre magie. Se vuoi rimanere, potresti escogitare qualcosa di carino per te... la mia signora, Leate, non si cura dell'approvazione degli altri dei e può star sicura che morirai senza che nessuno si occupi di te». Prendi il punto di INI AMIA per la tua inutile e pacifile insistenza e continua al 207.

87

Forse il vindice Alteo ha qualche motivo per aver paura dei cani, tuttavia non ha alcuna giustificazione per mostrare la sua paura a gente straniera. Perdi il punto di ONORE e vai al 372.

88

Archi ti allontana dal l'acero per sentire meglio quel dolcissimo canto, ma i lacci ti trattengono. Lotti, ti agita, mentre i tuoi compagni ti guardano col terrore stampato sul volto. Ma tu non li noti nemmeno, preso come sei da quelle melodie. La fune si allenta sempre più e, dopo un ultimo sforzo, te ne liberi. Se

Afrodite è tua protettrice vai al **118**. Altrimenti vai al **162**

89

L'hai per allontanarti dalla baia, ma una banda di individui dall'aspetto canagiesco si avvicina verso di te. In mano hanno dei bastoni. Cerchi di controllare la paura che ti stringe il cuore, che non sia bene in te un vero eroe, e li affronti. Continua al **380**

90

Zeus non interferirà nell'attività della dea dell'amore e la lascia libera nella cura dei suoi tempi e li visita solo quando Afrodite stessa glielo chiede, e quando naturalmente, l'ha e assente dall'Olimpo. Vindice teo, tu muori indavdicato.

91

«Sfortunato» gracchia Markos, in so lucherò, «diciamo tentare più tardi». Gli Achei annuiscono. Un altro con aria d'intesa e i loro crini ondeggianti nell'aria in modo molto comico. Stanco e di pessimo umore egli addormentato su un sacco di melograni che Markos ha lasciato incustodito. Continua al **440**

92

«Danque, bevvi il mio tè» gracchia. Ti trascina inesorabilmente nella sua casa e ti fa ingollare quella pozza. Sei persino sorpreso, stai mandando giù un liquido mortale che ti fermerà qui per sempre

93

Vai al **144**

94

Il marinaio lascia cadere la torcia e crolla sulle ginocchia. Ti fermi per un istante, poi ti pieghi per recuperare la torcia. Cosa fa ora, lo risparmi, adesso che s'è arreso (vai al **426**), oppure lo uccidi (vai al **509**)?

95

Il tuo cavallo segue gli altri, lungo il percorso sentinella lungo il fiume, e presto giungi in vista d'una città. Molti bianchi, e piatti che splendono nella calura. Le imbarcazioni sono attraccate sulla riva del fiume accanto alla città, c'è un gran lavoro di persone che scaricano merci e riempiono le stive, per lo più di grano e legni di papiro. I cavalieri saranno molto abituati a queste immagini che questa sia la loro città. Il tuo pensiero trova conferma nel fatto che si diranno verso delle stalle situate ai limiti dell'abitato. Salta da cavallo, li ringrazi, per quanto tu non sia sicuro che capiscano il greco. Porti dritto al fiamma, per essere se ci sia qualche nave greca. Continua al **476**

96

Devi continuare a combattere contro i due vallicci. Se cedi entrambi, vai al **458**, se ti arrendi vai al **299**, se non ti viene salvato da Zeus vai al **578**

97

Il Vateo così sciocco da rimanere sotto il sole cocente, non sperare l'ispirazione sulla via da prendere? Una scottatura può essere il solo risultato di questo procrastinare. Prendi a punto di INFIAMMA e torna al **77**.

Il vecchio non accetta la tua resa. L'gi ha recuperato le forze ed ha ora POTENZA 6 e PROIEZIONE 1. Devi continuare a combattere: se ti ritiri vai al 453, se muori e vieni salvato da Zeus vai al 557, se riesci a FERIRLO GRAVEMENTE vai al 474



Ti svegli con un fortissimo mal di testa in una stanza buia. Quando gli occhi si adattano all'oscurità ti rendi conto che si tratta di un granaio: ci sono dei sacchi addossati alle pareti. Sei legato ma riesci a sgusciare da un lato. Uno dei sacchi s'è spaccato e ne esce un grano.

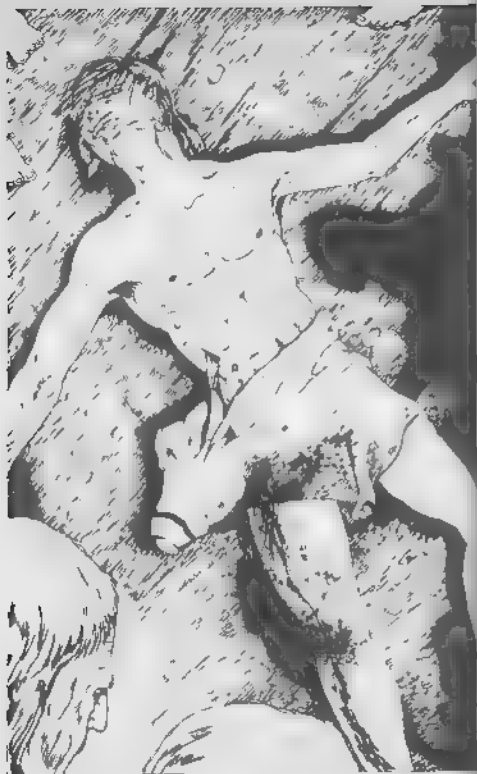
La porta si apre ed entra uno degli uomini con la maschera d'acciaio, sembra spaventosamente alto. Ti guardi i piedi e, con un brivido di terrore, noti che porta degli artigli dall'aspetto spaventoso. Cosa fai? Attacchi l'uomo (vai al 75) o fai finta di essere ancora privo di sensi (vai al 295)?

Ritorni giù lungo il fianco della montagna, sempre più precipitosamente. Hai appena il tempo per pregare Zeus, se puoi ancora (vai al 7), altrimenti il tuo miserabile corpo nutrirà gli esseri che strisciano nel sottosuolo.

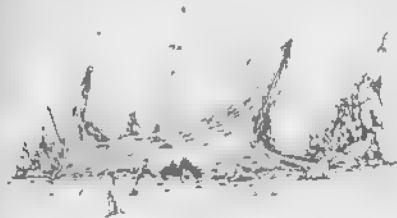


Sei sempre più vicino alle rocce. Vizbazid grida ordini al equipaggio, ma non riesci a capire cosa dica, terrorizzato come sei dal destino che ti aspetta: quanto inaspettata sarebbe una morte come questa, con il corpo squassato e sparpagliato sulle dimpiegati Brami di cui sono le massicce formazioni di soldati in combattimento, ma un grido ti sveglia dalla tua fantasmagoria. Continua al 2.

L'ultima cosa che ricordi è Circe che ti versa nella tazzola la sua bevanda. Brucia, insopportabile. Strano, ti accorgi di non da pensare che tenti di riportarti in vita. Invece Circe colpisce sulla faccia e ti urla «Porco!» La tua anima si spegne mentre il tuo corpo si trasforma secondo il volere della maga. Ora non sei più un uomo, ma una bestia immonda, per sempre.



Il tuo largo tra la folla per raggiungere Agnoste, ma è troppo tardi: la sua anima è spirata. Gli spettatori si affollano attorno a te, il clamore è così alto da sembrare un fracasso di scudi che cozzano l'uno contro l'altro, la folla ronzia come uno sciame d'api disturbate nel loro a veare quando l'albero dalle possenti radici è abbattuto dall'ascia di bronzo e le sue fibre vengono spezzate coprendo con oro fumo l'azzurro cielo festate. Distogli lo sguardo dal'a ferita ancora palpitante che gli apre la gamba da fianco al piede. Devi cercare conforto e consolo dagli dei. Vai a la ricerca della Sibilla, che si pensa stia vicino Troia (a 407), oppure ti dirigi al tempio di Atena vicino alle porte (al 28)?



Aspetti che appaia tuo cugino, eppure sei lo stesso inquieto ed impaziente, desideroso come sei di vedere finalmente un volto amico, qualcuno con cui parlare dei vecchi tempi trascorsi a Trezene. Finalmente Agnoste entra nella tua stanza, ti saluta cordialmente, molto sorpreso per il tuo arrivo e desideroso di sentirti e tue avventure. Per te è un grande piacere raccontarglielo. Continua al 4.

Apri cautamente gli occhi e subito ti richiudi, la chiara luce del sole è troppo forte. Ameno, pensi, non sei nella dimora di Ade. Scopri, una volta recuperate forze sufficienti per guardare, di avere perduto tutti i tuoi armi, l'armatura e gli oggetti che avevi con te. Puoi aspettare, né la speranza che passi una nave a mandare i tuoi segnali (vai al 340), o puoi salire sulla montagna per cercare aiuto (al 15).

Markos ti spiega brevemente le regole. Annuendo accettati di giocare.

Agesso devi tirare i dadi uno per te ed uno per Markos. Scegli uno dei due risultati, a cui corrisponde il seguente paragrafo:

1, vai al 161, 2, vai al 13, 3, vai al 49, 4, vai al 304, 5, vai al 333, 6, vai all'82

Tira i dadi, e vai al paragrafo indicato. Se entrambi i dadi danno un 1 o un 6, vai al 208

Passi le mani sul braciere, e il calore che emana da fiamme è insopportabile. Chiudi gli occhi e bisbigli una preghiera al tuo protettore. Tuttavia, quando riapri, non hai più Scione davanti a te ma un'arida pianura. Dov'essere a casa di Ello, il sole, per Stranamente le lingue di fuoco non ti scottano, né i frenesi devastatrice di quel braciere ti ferisce. Proprio in quel momento i fantasmi tremolanti di fuoco si fondono in una forma minacciosa e quaquara. È chiaro che si tratta di una di quelle demoniache creature che infestano Scione e riducono la gente alla carestia.

Devi combatterla. Non puoi né arrenderti né ritirarti. La creatura e la numero 1, annotato ha POTENZA e PROTEZIONE: 13. Annota ora anche il totale dei tuoi punti di ONORE.

Se tu ora vai al 68. Se riesci a sgominare l'uomo-fiamma vai al 209

«Sicuramente no. Sono uno scelto fra...» Ma la tua risposta è bloccata sul nascere dal colpo di una lancia nella tua schiena. Ti volti e davanti a te ci sono due guerrieri armati di giavellotti. «Difenditi, profina», grida uno dei due. «Demetra assisterà alla tua morte».

I due uomini hanno POTENZA 3 e PROTEZIONE 1. In più hanno le lance (POTENZA 2) e pettorali PROTETTORE 2. Ricordati delle regole per i combattimenti con più avversari.

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE entrambi vai al 482, se ti arrendi vai al 373, se ti ritiri vai al 18, e se, prima, muori, e vieni salvato da Zeus vai al 33

vai al 169

Se trascinato inesorabilmente nelle cavità della terra. Gli indigeni sembrano avere una sovranaturali abilità di vedere al buio e così sei condotto per tortuose gallerie e svolte che si susseguono ininterrottamente. Tutto quel che puoi vedere sono alcune pitture sui muri, ma non sapresti dire di che cosa.

La fine giungi ad un ampio foro sotterraneo, sul fondo del quale sta schierato il resto della tribù. Al

centro dei loro c'è il capo vestito di un mantello tessuto delle penne di migliaia di uccelli. Sei spinto quest'arena, proprio vicino ad un fuoco che arde minimissimo. Il capo ti indica con un gesto del pugno, poiché tu non ti muovi, uno degli uomini si avventa e ti sospinge col manico della lancia. Chiaramente si aspettano che tu risponda al segnale. Il capo: cosa fai, dunque, gli rispondi anche tu col pugno chiuso (vai al **363**), o mimi i raggi del sole nel palmo aperto e le dita ben tese (vai al **145**), o, infine, mostri il palmo della mano (vai al **556**).

111

Se sei legato all'albero della nave, vai all'**88**, se invece sei libero di muoverti sul ponte, vai al **23**.

112

Sei stanco morto quando la nave raggiunge il porto di Calcedonia, e non sei in grado di lasciare l'imbarcazione. In un momento di rara generosità, Viazid ti compra un elmetto (PROTEZIONE). Il tuo po' arrugginito chiaramente non si aspetta che viva abbastanza a lungo da poterlo usare. Stai angustiato a causa dell'ultima traversata, quando ne avrai un'altra. «Ci scegli, gli scegli» urli disperato. «Scegli» A loro Viazid ti calma, ti offre della farina d'arancia, che ti dice essere una prelibatezza minima, e ti assicura che gli scegl. stanno fermi al posto e non minacciano nessuno. Ma tu non ti puoi quasi passato il terzo giorno di viaggio, lasciati il porto di Calcedonia, ed ecco che appare lontana la Persino tu, vinci Alteo, debole come sei, baciato sino al bordo della nave per dare uno sguardo a magnifica città. Continua al **37**.

113

Presto ritornano mangiando del pane, ma non te ne fanno nemmeno un po'. Sta zitto, a guardare, nonostante tu muoia di fame senza tracciare alcuna emozione. Finalmente cala la notte e fuori si sente un enorme clamore. Quando le guardie ti trascinano fuori, sei con grande sorpresa tutto il campo affollato di guerrieri, ognuno dei quali tiene in mano una torcia. Sei condotto entro un'arena centrale dove sta il re, in mano una lancia decorata. La folla sopra le tue sta suscitando l'approvazione entusiasta dei guerrieri, un enorme soldato si fa largo per entrare nell'arena per il re ti porge la lancia.

Cosa fai: combatti (vai a **171**), oppure ti rifiuti, restituendo al re la lancia (vai al **468**)?



114

La terza sfrigola sull'umido pavimento della stiva. Per un istante non vedi nulla. Per esserti distratto dallo scopo più importante che il Destino ti ha assegnato prendi il punto di INFAMIA. Torna a **94**.

I quattro non si arrenderanno e così devi continuar il combattimento. Se li uccidi vai al 386, se ti arrendi, al 424, se muori e sei salvato da Zeus vai a. 269

Afferri il capo, gli sfilai il coltello dalla mano e gli punti alla gola.

«Ascoltate, bene!» gridò agli altri, «se capite una legge civile ascoltate! Tutti a terra, mani sulla testa. Ora me ne andrò, ma se sentirò rumor di passi dietro a me costui morrà!» Nessuno si muove. Tu punti il coltello all'ostaggio con più forza, in modo da costringerlo a recitare indietro la testa. I suoi seguaci scorgono il lampo di terrore nei suoi occhi, e ti obbediscono.

Tenendo sempre puntato il pugnale a collo dei capi, arretri fino al bordo del recinto. Qui strappi la mascherina per rivelare un volto cadaverico e alcuni stentati.

«Chi comanda in questa città?» chiedi. «Non c'è risposta. Gli occhi dell'ostaggio guardano con una scintilla sinistra alla sinistra. Capisci e ridi. «Bene».

Allora gli tagli la gola, lo lasci in un cespuglio e ti ritiri, per quel sentiero. Non ci sono rumori di inseguitori così riposti il coltello in una tasca del mantello di piume. Dopo un po' la foresta si circonda sicché riesci scorgere la strada davanti a te. La luna si riflette su una corda collegata probabilmente ad un allarme scavalcato con attenzione. D'ora in poi starai più attento ad eventuali trappole. Un fruscio nei cespugli tradisce la presenza di una sentinella, che però riesci ad aggirare grazie al vestito di piume. Come avanzi sulla strada si fa chiaro. La strada è vuota e lontano si pro-

ietta la sagoma di Tebe. Ti togli gli speroni e li getti come al costume al lato della strada. Cammini fino alle porte di Tebe.

Tendi il punto di INFAMIA per l'assassinio che hai commesso e continua al 598



Mentre le onde s'abbattono fragorosamente sulla nave, tu ti affrettavi a guardare Nasso, che svanisce dietro la linea dell'orizzonte. Poi, con orrore, scorgi qualcosa che si muove verso l'imboccatura nella confusione delle onde. Forse si tratta di uno dei marinai caduto in mare. Poi però ti rendi conto che non si tratta di un naufrago, ma del dio dei mari, Poseidone in persona. **Egli sale a bordo e ti parla così:**

«Non so come sei riuscito a cavartela a Creta, se Teo invece non ce l'ha fatta. Però ora devi tornare ad Atene e dimenticare queste insulsaggini da eroe non sei proprio tagliato. Tuo padre sta aspettando le tue notizie, bianche o nere che segnano la tua vittoria o la tua morte, ma sta anche perdendo ogni speranza che tu abbia avuto successo. Lì poi, incompetente come sei, scommetto che saresti capace di alzare le ane per le altre».

Detto questo, il dio dei mari si rituffa tra i flutti, lasciandoti solo sul ponte. Continua a. 252.



La barca urta contro la riva. Stranamente non si muove nessuno dei tuoi compagni, ma tu non vuoi negartelo. Sei sta di quelle docilissime creature e sali perciò sugli scogli.

Per un attimo caladi gli occhi e, giunto sulla cima degli scogliera, li riapri nuovamente. Qui dimentichi ogni altra cosa, e è Atrodote, la più bella fra le dee, che si pettina i lucenti capelli e canta. Sul suo volto c'è un soave sorriso.

«Eh, Atrodote», borbotta «Avresti potuto aspettare ancora un po'! I miei capelli sono tutti arruffati, da vento e da loro appena pettinare». E si rimette a lasciarsi colare i capelli pettinare d'ombra. «Ora» si rivolge nuovamente a te, con un sorriso, «raccontami qualcosa di divertente».

Con un ritorno alla zattera, stanco e coperto di graffi, e la salita sulla scogliera, sono già passate alcune ore. L'equipaggio però non sembra essersi mosso, ed è come se avessero timore sapendo di avere come guida un favorito della dea. Continua al 46

Serli ne la sruva, che e ha a ed umida di muschio. I tuoi occhi scrutano nel buio per cercare l'ammalato, ma tutto quello che puoi scorgere sono delle ceste vuote ammucchiate fino al soffitto. Avanzi cautamente nella nave, con le orecchie tese a percepire ogni rumore, ma c'è un silenzio di tomba, salvo che per lo scricchiolare delle assi, mentre la nave scivola sulle onde. Arriva accanto ad un ampio pianere che ti ostacola il cammino. Cosa farai, lo sorpassi a sinistra (al 526), o a destra (al 398)?

Le placche di legno cadono a terra e subito sono avvolte da un bagliore rossastro e dorato. Senti come una strana sensazione di puntura alla mano sinistra e quando la apri, in essa non hai più la placca con incisa la spiga ma una spiga vera e propria. La sacerdotessa s'avvicina barcollando e così s'indirizza a la tua «Ora viene la primavera. Andate alle vostre case, preparatevi, poiché Persetone potrebbe ancora tornare».

Poi ti sussurra: «Grazie amico D., solito qui si danzerebbe e si farebbe festa, ma la città è povera. Speri che capirai».

Poi fa un cenno ad uno degli accoliti, che entra nel tempio e ne torna fuori con una colomba, in una gabbia dorata. «Prendi questa colomba come segno della nostra gratitudine. Scione ha conosciuto tempi migliori, che ora forse torneranno. Addio».

Ti accommiati da Arissa e torni alla nave, con in mano la gabbia d'oro. Ora Demetra ti è FAVORE VOILE, e puoi prendere 3 punti di ONORE per aver salvato Scione dalla carestia. Continua al 3.



Hai con te una colomba? Se sì, vai al 375, altrimenti vai al 2.

Sei ripetutamente fatto oggetto di scherno da quel monaco impertinente, che si diverte a lanciare arance sugli stranieri per umiliarli. Cerchi di rifugiarti ma non hai scampo davanti al lancio dei frutti. Scarti a destra e a sinistra ma il tuo assaltatore ha una mira molto precisa. Finalmente questo supplicio ha termine, ma continuano invece le grasse risate degli abitanti. Prendi 2 punti di INAMIA e continua al 3.

Stanco, infreddolito e ormai senza speranza, sei sbalordito dalle onde crudeli. Ti vien meno ogni residua energia e il mare ti suggerisce le ultime forze. Zeus non interverrà in soccorso di chi ha offeso suo fratello Poseidone.

Ti sembra che passino molte ore e batti ripetutamente alla porta, ma invano: naufragi e prigionieri sembrano avere un destino perenne. Finalmente cadi in preda al terrore. Il cigolio della porta che si apre ti risveglia. Ti metti all'erta, se mai qualche malfattore intabarrato volesse a torturarti. In realtà si tratta di tuo cugino Agnoste.

«Ausami, Alteo, per questo malinteso. Ma ora è stato tutto chiarito. Credo che tu abbia molto da raccontarmi su questo tuo arrivo a Troia». Continua al 4.

Sollevi con un ultimo, enorme sforzo la frusta: ti colpisce e il crudo metallo entra profondamente nelle tue carni. Sulla gamba sinistra la ferita è aperta fino a Posse del ginocchio. Le mosche ti ronzano attorno, attratte

ze dal dolce e appiccicoso sangue. Il dolore ti martella nelle tempie fino ad essere insopportabile. Cadi a terra e la sabbia entra nelle ferite.

La vita ti abbandona. Atteco, ed ogni colpa e piacere in confronto alla tortura che le pose fine.

126

Zeus non può tollerare negli affari degli altri di intervenire nel loro a gli sacri. Il tuo canto non tollererebbe un simile comportamento nel suo tempio.

Ora dovrà mettere i tuoi talenti alla prova del Taro, e del cupo Ade, per l'eternità.

127

«Non sei in grado di trattare con me, figlio di Egea ti dice. «Io terro il tuo equipaggio. Tu ti puritiche? Ora, se vuoi avere il perdono per i tuoi misfatti Troia devi bere questa pozione»

Ritorni, con la magi in casa, a bere la sua pozione a 140, oppure non ti rissego) e la attacchi a 41)?

128

Finalmente s'attraversa la costa nordafricana. A per un po' lungo la costa, si cerca di un luogo adatto per sbarcare e fare qualche provvista. Per un certo tempo non scorgi traccia di abitazioni: un'isola, nessun indigeno a scrutare dal riva la tua strana imbarcazione, nessuna capanna di fango o di canne, nessun fumo, nessun fumo. Dopo un po', comunque, arriva un'isola piuttosto grande, sulla cui spiaggia star

ammucchiando parecchi indigeni. Ogni tanto raccolgono granate dei frutti dagli alberi che stanno a qualche metro dalla riva.

Se Posidone ti è Sfavorevole vai al 342, altrimenti vai al 132.

129

Il sacerdote inizia a recitare una monotona cantilena. Intorno le novizie gli danzano attorno con passi lenti. Intorno si fregano la cintura una spada, la cui lama è incisa di strani, contorti, avviluppati simboli. La prova sul sacro cono e poi si volta verso di te con un ampio sorriso stampato sul volto. Hai le braccia piegate dietro la schiena, cerchi di divincolarti, ma sei come uno zoppo che voglia fare chilometri e chilometri per tornare a casa. La spada cala su di te e senti un dolore lancinante tra le gambe. Urli impazziti, poi sveni in un sonno mortale. Sei morto, se puoi ancora pregare Zeus affinché ti salvi, vai al 90

130

La nave è appena uscita da porto, quando prende a tirare un forte vento di tempesta. Il capitano e l'equipaggio guardano preoccupati e iniziano una manovra per rientrare. Ma la nave è spinta via dal vento e presto i marinai non ce la fanno più a controllarla. Dopo molte ore sbatte contro qualcosa e tu sei scaraventato in acqua. C'è un'isola non lontano e ti vedi a nuotare freneticamente verso la possibile salvezza, solo la disperazione ti tiene a galla. Finalmente raggiungi una spiaggia, e maledici tra i respinti affannati il fato che ti impedisce di metterti tranquillo in viaggio verso casa.



gli e vedi che alcuni marinai si sono salvati con te. Continua al 186.

131

Se sospinto fino alle coste della Liguria, molto lontana dalla tua destinazione. Durante una tempesta i tuoi compagni vengono scaraventati in mare e cerchi invano di salvarli. La zattera si spezza in due su una roccia e sei costretto a correre via dalle onde che intrangono con violenza sulla riva. Sulla spiaggia c'è un gruppo d'indigeni.

Cerchi di avvicinarti a loro nel modo più agevole possibile (vai al 31), o fuggi via nella direzione opposta (al 48)?

132

Ti avvicini ad uno degli indigeni, che sta disteso su un mucchio d'indumenti, intento apparentemente a costruire un edificio con dei pezzetti di legno portati al mare. Spesso si volta a cogliere un frutto dagli alberi senza badare alle terzate infertegli dai rami scampanati. La tratta ha il colore del sole e somiglia molto a una carota candita. Ti avvicini all'uomo e cerchi di dividergli quel pasto, ma la sua sola reazione è quella di mangiare un altro di quei frutti succulenti. Il tuo amico fa il gesto di offrirtene uno. Cosa fai accettare? L'offerta e mangi il frutto (vai al 53), oppure lo rifiuti (vai al 143)?

133

Il guerriero lascia cadere il giavello e porta le mani alla ampia ferita alla gamba destra, che lascia fuoriuscire come una grottesca fontana molto sangue fumante. Rizza lo sguardo proprio mentre ti avvicini

per Jargi il co po risolutore con la lancia sporca e
suo sangue. Ti guarda diritto negli occhi e
un'espressione implorante pietà e per un istante
trattieni dal colpirlo. Devi decidere se finire il guern
ro o se risparmiargli la vita. Se lo uccidi vai al 273
altrimenti vai al 593.

134

Se sei **FERTIO GRAVEMENTI** vai al 309, al
menti vai al 577.

135

Alcuni giovani e fanciulle ti esprimono il loro soste
gno, ma gli altri ingrati o codardi, o forse mem
dell'abbandono di Arianna e delle due fanciulle. Ve
nies a basso, stanno zitti. I quattro marinai che
no indecis non hanno certo bisogno dell'indovino e
capire da che parte tiri il vento e sianiscono così
ammutoliti. Così ti catturano, togliendoti le ali.
Continua al 175

136

Prima di abbandonare quel costume ti riprendi il p
gnale. Raggiungi le porte, quando improvvisan
appaiono come dal nulla due banditi, che avanz
verso di te con fare minaccioso. Uno fa roteare un
stone con cui vuole fracassarti il cranio, ma riesc
parare il co po con un movimento del braccio s
stro, coprendo contemporaneamente l'altro alla g
col coltello e provocandogli una ferita fino all'ocer
Costui ascolta cadere il bastone e corre via urlando
dolore seguito a rotta di collo dal suo compagno
Riponi il coltello e bussi alla porta. Due uomini in o
stume da uccello vengono ad aprirti. Continua al 193

137

menti da cavallo e porgi le briglie ad un uomo alla
e, riguarda del gruppo. Gli esprimi la tua gratitudine
per il favore avuto e continui a piedi fino alla riva,
che una delle navi sta per partire. Spiegli di non
possedere denaro e cerchi di avere un passaggio fino
l'altra riva. Per fortuna il capitano parla la tua lingua
e è amichevole. Ti spiega che a so azione migliore
per tornare ad Atene sarebbe quella di prendere
un'imbarcazione molto chi ometri più a nord, lungo i
coste, verso il Basso Egitto e la costa. E disposto a
riportarti dall'altro lato del Nilo, se è questo che
voti. Se decidi di aspettare una nave che scenda il
Nilo verso la foce vai al 589, se decidi di attraversare
il fiume vai al 446

138

Il capo si ritrae allarmato, appena cadi di fronte a lui
rimani a due guerrieri di afferrarti per i piedi e di
portarti via fino ad un capanno. Qui ti legano le man
dietro alla schiena e ti lasciano solo.

Passano molte ore prima che ritornino, per ritrasci
tati fuori. La notte ma tutto l'accampamento è illum
nato da migliaia di torce portate dai guerrieri. Stim
che tutti questi uomini devono essere giunti da tribu
anche molto lontane da qui. Sei condotto fino ad una
arena, dove il re brandisce una lancia finemente inta
gnata. Solleva l'arma sopra la testa, mostrandola così
alla folla, e poi te la porge. In quell'istante uno dei
guerrieri più grossi e atanti, un vero e proprio gigan
te, si fa largo nell'arena. Cosa fai, combatti (vai al
171) Oppure resituisce l'arma al capo e ti rifiuti di
combattere (vai al 468)?

Lasciando stare il coltello, afferrì invece una gamba dell'uomo: la corda che ti stringe le mani s'impiglia in uno degli artigli. L'uomo si agita freneticamente cercando di scalciarti via, ma infila l'altra gamba in una fessura nel muro, sicché cade riverso, spingendoti volontariamente fino nel mezzo della stanza. I ragazzi strappano al contatto con il tagliente sperone e ritrai rapidamente, per non ferirti. L'uomo si è rotto un'anca ma cade e si sta trascinando per la stanza urlando di dolore e battendo il capo sui muri. Poi cade nuovamente. Tu riesci a liberare anche i piedi: poi gli salti addosso per strappargli la maschera. Il suo volto è un bagno di sangue, per tutto quello sbattere sulle pareti. Gli sollevi il capo e provi orrore: è un sguasso a vederlo coperto di quel liquido rossastro e una portiglia grilla. Il suo cranio si è spaccato e è uscito il cervello: tanto autodistruttiva è stata la sua forza. Ha ancora il tempo di sollevare lo sguardo e creduto di distinguere «Ma io sono Cirone il cantante».

Tu hanno tutto tutte le armi e l'armatura, però puoi prendere il coltello del mercante, caduto durante la lotta. Lo riponi nella cintura. Devi decidere se scappare da qui il più presto che puoi (al 505), oppure dare un'occhiata intorno (al 456).

La prendi la tazza dalle mani ed inizi a bere: la bevanda ha uno sgradevole sapore di muffa. Poi sei sopraffatto da una strana sensazione, anzi a soffocare, la tua caduta a coppa e cadi a terra. Non ce la fai a rialzarti: per i setolosi ti sono spuntati, dalle braccia e dalle gambe, le dita si sono anate in una specie di zoccos

e orciecchie ti si sono allungate ed il volto completamente trasformato, cerchi di protestare ma ti esce solo un lamentoso grugnito. Sei diventato un maiale, non ce tanti di Circe. Il tuo ultimo, sconsolato pensiero vero umano, e poi sei trasformato per sempre in una bestia immonda.



«Lando barò!» gridano, evidentemente offesi perché sei andato in gioco mentre sei in vantaggio. Cerchi di non ragionare, ma invano. A loro si avvicina Markos: «Vince non litighiamo: giocherò io ai dadi con Al... secondo le regole fenicie. Va bene?» Gli Achei si affrettano essersi un po' calmati. Cosa fai, accetti la risposta del mercante (vai al 106), oppure la rifiuti (vai al 502)?

estamente l'impossessi della pergamena ma riesci a intercettare una furtiva occhiata: si tratta di lettere perognoste. Una proviene dal re dell'Etiopia, un accordo per un carico di melograni da esportare a Troia, un'altra davvero rischiosa. L'altra riguarda Paride, che sembra in procinto di fare da giudice in una contesa di bellezza tra Eriope sulla bellezza di Fra, Afrodite e Atena. Ti accendi il punto di INFAMIA e ricordarti che la dea Atena, signora della discordia, ti è SFAVOREVOLE. Che preferirebbe che certe faccende restassero secrete. Continua al 245.

Cammini lungo la spiaggia stando attento a non urtare le persone che stanno sparpagliate ovunque sulla sabbia. Nessuno di quelli a cui chiedi, sembra disperato o persino capace di risponderti. Qui uno è intento a scavare un profondo pozzo, lì una donna sta costruendo una piramide di frutti. Infine scorgi in lontananza qualcuno che si sta soracciando nella tua direzione. Come ti avvicini riconosci Markos, il mercante fenicio. Continua al 202



Torni giù e rapidamente sfreggi i petali de icati sulla ferita in suppurazione, opera di chissà quale avventuriero o mercante. Tuttavia il centauro esala il suo ultimo, agonizzante sospiro, i suoi occhi roteano all'indietro e diventano bianchi e ciechi. Alteo, hai sbagliato pianta. Chirone è morto prendi il punto di INIZIA. Ora vattene, ma prima prendi la lancia del centauro che ha POTENZA 2 (vai al 520). Se invece c.d. di andar via disarmato, recati al 189.

La mano nel simbolo del sole e, in quel momento, il capo spinge la sua, a pugno chiuso, tra le tue braccia. Allora l'intera tribù si rallegra e gioisce e tu sei portato in trionfo per tutta la caverna. Poi ti fanno scendere a terra e ti colmano di doni in cibo e di vell. Poi con molta difficoltà, fa capire agli isolani che ora devi metterti in viaggio per la tua terra. Hanno un po' ti addormenti e quando ti svegli sei già di nuovo sulla spiaggia.credi a loro di avere solo fatto tutto, ma subito scorgi la zattera colma di cose ste. Inoltre a la tua cattedra pende uno spendicchio di giada. POTENZA 1. Prendi il punto di NOKL. In ricordo di questa circostanza decisi di non, l'isola *Altenses* chissà, forse un giorno troverai una colonia. Recati ora al 214

Ma che i tuoi avversari possano reagire spostati via dalla costa e corri a precipizio verso la spiaggia quella più deserta e passa un po' prima che si buttino al tuo accampamento. Ma poi, quando vedono che hai un'impresione, si fermano e si limitano a mandarti una lettera di insulti in una lingua incomprensibile. Prendi il punto di INIZIA per la tua vagliacheria. Mentre sei qui decidi di chiamare l'isola, ispirandoti al tuo nome *Altenses*. Continua al 214.

Ma una radice di moli? Se sì, vai al 423, se no, torna al 127



Due fiumi in piena scorrono giù dalle alte coline e si uniscono fragorosamente alla loro confluenza, come due armate che cozzino l'una contro l'altra nella luce crepuscolare. Lontano, sulle montagne, i pastori sentono il tuono dei fiumi impetuosi e stanno in timorosa apprensione, soggiogati da quel suono.

Il vendice Alteo, te ne stai vicino al fiume e lasci che l'unione violenta delle acque ti sfiori con i suoi prosciutti, ti pulisca dalla polvere e ti ristori dal tuo affaticamento dei raggi di Creta e del viaggio. Poi ti lasci agnare e ti rivesti, scuotendo i capelli come un cagnolino.

Tornato al tempio, trovi il capitano in attesa di incontrare Arianna all'altare e il sacerdote che va su e giù impazientemente. I quattordici giovani di Atene hanno formato un semicerchio davanti ai due: sono pronti a guardare e ad applaudire alla cerimonia. Dietro a loro c'è una buona parte dell'equipaggio, pochi sono rimasti a far la guardia alla nave. Vai da Arianna e dal capitano che sta accanto alla statua di Artemide, e stringi la mano della ragazza nella tua mentre il sacerdote inizia a cantare le parole della cerimonia. Non vi presta molta attenzione: guardi intensamente Arianna, aspettando solo il momento del tuo «sì». «Sì, lo voglio», dice la principessa e si volta verso di te. Tu ripeti le stesse parole e finalmente la puoi stringere tra le braccia.

Improvvisamente, con un urlo lacerante quanto quello di un milione di ratti, nel buio stiva d'una nave carica di grano e prossima ad affondare, ecco che ratti e bastanti si trasformano in una nube di pipistrelli. Sciamanzanti dalla testa di Arianna sbucano orrendi serpenti e tu la scaraventi lontano con un grido di or-

rore lei, urta contro una colonna e si accuccia a
base di essa, mentre due al coriaceo e spuntano dal
schiena strappano il serico vestito, s'induriscono e
iniziano a muoversi sollevandola in aria.

Lei abbassa per evitare que che resta dei biondi
e li di Arianna, ma vede che la stessa metamorfo-
si tocca a capitano e a sacerdote.

Le tre Furie ora s'uniscono e si avventano su di
strappandoti le carni coi loro artigli.

«Hai massacrato tuo fratello, Atreo» sibila Atreo spa-
ntando ridosso un'acidissima saliva. Ora ti rendi
to sposando Arianna, hai reso tuoi parenti propri
e i nemici della reale famiglia cretese che hai ucciso,
inciso o stesso Minoturo. E le Furie tormentano
sino al delirio e alla morte chi ha ucciso un pro-
prio consanguineo.

Il guard attornio e per un istante scorgi di nuovo
altri fermi lì dove stavano, e Arianna e il capitano
ti guardano con un'espressione atterrita. Allora
squarcia l'orlo di roccia su cui stai e cadi nello spa-
zioso della morte nemmeno Zeus soccorre che
distrugge da sé.

149

La scena davanti a te oscure e svanisce non sei più
tempio di Scione, ma al centro di un immenso mare
di cui non puoi scorgere i limiti. Il mare sembra tra-
callo ma ti rendi conto, con gran stupore, che s'è
fluttuante qua che centimetro sopra la superficie
provvisamente dall'acqua emerge un enorme mostro
formato dall'acqua stessa, si tratta di una delle creature
che causano la carestia di Scione, devi combatterle.
Non puoi, ne ritirarti ne arrenderti. La creatura d'acqua
e la numero 2, annotato, ha PLENZA

PROFEZIONE. 11. Ancora anche il tuo attuale valo-
re in punti di ONORE.

Se non sei al 68, se riesci a sgominare il nemico sai
158.

150

puoi forse confortare il fatto che Markos, il mer-
cenario, ha perso il suo carico. Prendi anche il
te. IN AMIA e continua al 186

151

La guardia accetta il tuo elmetto arrugginito e lo es-
amina anche se è evidentemente perplessa. A la fine
dice qualcosa e ti fa un cenno di seguirla. Così, fai,
recandoti al 160

152

ti metti di fronte al re e getti a terra la lancia, con
un grande spavento. Presto però egli ritorna arbitro
la situazione e grida un comando ad un alto, ossa-
guerriero che ti si fa contro. La sua corporatura è
tempo gracile per essere un lottatore, eppure riesce a
rizzare gli altri della tribù, come puoi farti mente
ore da modo in cui si ritraggono al suo passaggio.
I tratti dell'interprete del re sarà di a tradurre le tue
parole nella lingua della tribù, cosicché il re possa ca-
pari. Continua al 330

153

Il dolore ti ghaacca le membra al ricordo di quegli
giorni di prigionia da cui sei appena fuggito. Non sai
se devi temere gli odiosi Naiani, ora che sei
sceso su una nave da carico egizia forse potrebbe
riconoscerti e pretendere il tuo ritorno. O forse

questi Egiziani, intendono venderti per un paio di
li (O forse non è che la tua immaginazione sta di-
tando un po' paranoica? Non sei sicuro con que-
sti capitano che parla la tua lingua?

Devi decidere se restare a bordo ed incontrare i Na-
bani (vai al 490), oppure se rischiare la vita battin-
tine. Nolo e balzare nell'acqua turbonante sotto il
scata (vai al 595).

154

Guarda avanti e... secca, e come prima un cerchio
grigio. Chiuso per un attimo gli occhi e te
diventa grigio senza forma. Altro colore, una ma-
gia di grigio. Ritorna gli occhi e tutto quel grigio
si fonde in un filo di fumo che scende a gocce
rivoletti.

Ritorna ancora gli occhi e improvvisamente uno
quadrato in negro comincia a scorrere senza co-
lori. E così la caduta d'una frizione di secondo. Qu-
indossati a ricordare tuo padre, tua madre a
mento del tuo concepimento. La fronte imperata
suo re di tua madre, ingrandita in grigio di vo-
to. Fiore che appassisce, cade, marcisce rapidissim-

collo d'un gail torto. Un agricoltore, un
schiaffo, una foglia che cade, che viaggia e vola
gli, un socato, ricata che maneggia una an-
curva spada, una e oca che sgorga dal centro del
terra e che monda gli occhi. S'espande dappertutto
a face, un fanciullo che urla dal dolore mentre
padre abbracciato, spezza la schiena a bastonate
corpo insanguinato di Arianna verso su una co-
di Nasso, dove morta dando vita. Markos il
cio con la go a tagliata, che giace in un lago di sa-
gue nel Nord Africa. Il Minotauro, il primo e fa-

to della sua specie, morto nei labirinti di Cnosso
raghe che si allargano sul volto di tua madre con
un'velocità spaventosa. Una cata messa a ferro e
cavalieri che bruciano a capanne dei conta-
dini al nord.

Sai che tutto ha una connessione, la morte e l'uni-
sion ricata, la vita e solo un tempo di delusione e
sperimento, prima che tutto si riunisca nella polvere
e si raggiunge del nostro specchi, dominatori e domi-
servi e padroni tutti allo stesso modo. Il mon-
appartiene ai vermi. Persino le vaste regioni li-
e sono una mezzogiornata raccontata da poeti per ca-
re gli uomini. Dopo la morte non c'è nulla, nulla
sono cadere nello spazio, nell'oscurità. Però la vita
non è soffocato. Il errore, come se qualcuno
se spinto lo stoppino della tua candela, cercando
la pira. I fatali di ti osservano cadere fuori del cer-
no, a godere immobile sul pavimento, la faccia le-
grata di laggiù. Lo sguardo spento per l'eternità. A
loro resta la tristezza.

155

Il cruciante l'in libelisce e il cammino si fa molto
suo. Gli uccelli volano verso di te e volteggiano in
chiodo in moco ma augurante. Non si vede una fonte
qua per chilometri e chilometri e ti senti cadere
e c'è in attesa della notte rinfrescante. Ma è appen-
mezzogiorno e il sole è allo zenith. Caduti delirio
gli vivo toi ti sembrano diventare sempre più gran-
anche se hai gli occhi chiusi. Sveni, per non sve-
arti mai più. Hai iniziato il tuo ultimo sonno, il
no di morte. Zeus non interverrà certamente a sal-
vare chi si dà morte da sé.



156

Le ferite si guariscono e ritarda il colpo successivo. Devi continuare a permetterti di balzare nuovamente in combattimento. Devi continuare a combattere. Se ti arrandi, vai al 249. Se riesci a FERIRLA GRAVEMENTE l'ammalato vai al 94.

157

Arrivati per la città è noto che tutti gli abitanti sembrano dirigersi nella medesima direzione. La calca si spinge oltre quei grandi edifici cadenti e rovinati distrutti. La gente ha i volti sfigurati e batterà le mani, cercherà di scappar via da quest'atmosfera ma non ci riesce. Finalmente cessa quella opprimente calca e puoi rifugiarti in un piccolo edificio. Sopra sull'entrata un'iscrizione a forma di spiga ti avverte.

Cosa ti ora entri in questo edificio (vai al 560), o resti fuori, col rischio però di essere nuovamente trascinato dalla calca (vai al 322).

158

IL TOGLIO DI VIAGGIO e il seguente:

ONORE: 5	ONORE: 20
PROTEZIONE: 11	INFAMIA: 7
In possiedi punti di INTELLIGENZA	

Ascia: POTENZA 5, PROTEZIONE: 3
Morale: POTENZA 0, PROTEZIONE: 2

Attivo	SFAVOREVOLE
Attivo	SFAVOREVOLI
Attivo	FAVOREVOLE
Attivo	FAVOREVOLI
Attivo	NEUTRALI

Nota inoltre che in quanto protetto la Apollonia
pagni punti di ONORE o L'INAMIA quando
le preveggenze. Adesso hai POTENZA e PRO
ZIONE e, invece che 4 e 10, come risultate
l'esperienza acquisita nella lotta vittoriosa contro
Minotaur. Continua al 354.

159

I samini ti cadaveri, gli artigli sono posticci, tu
ferro e attaccati ai piedi da cinghie. Cosa fai ora
vai al 505, oppure fai un'esplorazione fuori a 522

160

Per una serie di cunicoli viene condotto intrinseco
delle sale affrescate con immagini raffiguranti e as
troniche. Il passato, compresa la costruzione dei
di Poseidone che mura della città. Ti fermi in cor
ti a guardare una serie di pareti bianche, preparati
un artigiano per nuovi affreschi. Ma la guardia ti se
gna in una sala vuota, c'è solo una sedia
chiude dentro. Provi la porta, ma è chiusa saldamente.
Continua al 124

161

Markos è troppo abile per te. Perdi uno degli occhi
conquistati nel corso del primo gioco e torna al 116
per tirare nuovamente il dado. Se non hai oggetti
ci un obolo e torna al 106, se non hai nemmeno
denaro vai al 91

162

Sei sospinto sempre più vicino alle rocce, e i can
fa più dolce ed estasiante che mai. Alla fine raggiun
riava, ma un'onda solleva l'imbarcazione e la sca

to ai piedi della scogliera tu sei spazzato fuori e
siccato sale e pietre mortifere. Tuttavia il canto
segue, delizioso. Il mare sembra diventare verde
e un prato e vorresti tanto camminare sopra, se
tu potessi. Il dolore alle membra ti è lenito cal
mo estatico. Sopra sbocciano mille e mille fiori aran
che sfrecciano da un lato all'altro. Senti un ra
stridulo di carni lacerate ma anche questo viene
immerso da quella celestiale sinfonia di voci. Ma il
ultimo ricordo è quello degli artigli, del e Sirene
e tanto irrimediabilmente fanno a pezzi il tuo corpo.

163

Il mare salpa da Pireo, porto un tempo frequentatissimo
e ora stranamente in decadenza. La nave hanno
lasciato, perché il traffico con Atene è cessato
a causa di una rivolta politica. Tuttavia questo ti
non poco, così come all'uomo che vive sulla
collina poco importa della gente della
città e della peste. Ti spacci immensamente per
sare. Alla vista delle nere vele funeste gli occhi
si riempiono di lacrime. Vai al 73.

164

Inducono oltre le capanne degli indigeni fino al
sprazzo, qui un uomo vestito di uno strano costu
mante con piume d'uccelli, ti allunga qualcosa sotto
che ha un odore d'arance, ma ti stordisce. Più tar
di sei risvegliato dai colpi di due giavelotti che ti
passano le braccia per mezzo di questi i tuoi aguz
ti sollevano in alto, ignorando le tue grida di do
re e il tuo scalcciare a destra e a manca. Ti portano
fino ad un fuoco, nel centro del villaggio, e ti
gettano dentro. E, mentre il tuo corpo miseramente

brucia e arrostitisce, maledici e bestemmia, gli dei che hanno punito per la tua disobbedienza. Non puoi portare oltre tali orrendi tormenti e la tua anima si vola fuor, del corpo per finire nelle buie profondità dell'Ade. La tua ultima speranza è che la tua carne possa lacerare il ventre a questi selvaggi

165

Con una serie di delicate sfumature di colori appa-
Irde, messaggera di Ira. Il suo vestito ha i colori
l'arcobaleno. Prende fato per dirti «Sono Iride e
donna importante su, perché sono l'ambasciatrice
Ira, che mi ha affidato questo messaggio per te, che
a sua volta molto importante, perché riguarda la
condizione futura, per la quale tutti sono molto pre-
occupati. Issa, nel 1011mpo, perché non vogliamo che
tuo viaggio abbia fine qui e dal momento che ci
siamo tutti tanto interessati, anzi ne siamo ancora
incatenati, insomma ha posto fine per una volta
agli affari della decadenza degli dei per tanti di-
giorni, se finisse qui, voglio dire, sarebbe proprio
cato e comunque non è che conosceremo (Ira)
bene, perché è una squadrina, una cagna pos-
piena di cattive intenzioni dal cuore duro, che
cordo, va anche bene se ti piace questa sorta di
nacce, ma a noi per lo più fa schifo, ed è difficile
a noi qualcosa urti così, tanto, cioè abbiamo tutti
buon carattere, anche se chissà cosa ti hanno inseg-
to su di noi, e mi hanno detto che gli insegn-
Ireneze son proprio disgustosi, insomma, se ci ordi-
diamo volano fumini e tutti sono così sconvolti
e per questo che ti porto questo messaggio
quas, per fare una pausa, ricordandos, di qualcosa
estrae una strana radice da una tasca. Ma non smie-

amente di parlare «Insomma, questa è una radice
michi, non so che razza di roba sia, ma è importan-
dice. Era, mangiala e sarai salvo, non so perché,
mangiala e basta, se è importante per te, capisci per-
che dev'essere »

Ma non ce la fa a finire il suo discorso, perché ha
perduto il suo tempo per quest'apparizione. Stordito
dal profluvio di parole, infila nella cintura la radice. I
suoi compagni, intanto, vogano con entusiasmo verso
la riva. Continua al 461

166

Sei andato via quella creatura in fin di vita ti appropri
e ancora e anzi a scendere le ripide pendici. Quan-
saggi ma del centauro sgomitante e sparita dalla
ti senti nuovamente il suo grido disperato «Che la
e l'azione di Esculapio, il dio guaritore, ti copisca
e tu non possa mai più vedere la luce del sole di
casa tua»

«Esculapio ti è STAVORI VOGLIE e la tua cond
e sar quella di FURIO, finché non potrai sacri-
ficare 4 punti di ONORE al dio.

La tua ancora ha POTENZA 2. Continua al 189



Apri gli occhi e ti pulisci dalla salsedine. Non ti tiri
 nel Ade ma in una terra civilizzata. Una folla s'acca-
 attorno ad una nave e noti che stanno caricando la
 partita di fichi. Forse questa gente può aiutarti, for-
 se, puoi fare qualcosa di eroico per guadagnarti
 passaggio per le terre in cui devi espiare per la morte
 di Agnoste. Noti anche però, e con un certo disagio,
 che i fichi sono marci. Guardi ancora una volta il por-
 to ed è come se ti avessero tolto un velo dagli occhi.
 I legni delle navi sono marciti, i muri delle case son
 pieni di crepe, dilati e qui e là sono erl'acce e rampolli.
 La gente cammina a testa bassa e cumuli di immon-
 zie coprono i lati delle strade.
 Potresti chiedere aiuto ad uno dei passanti (vai al 43)
 oppure potresti andare in cerca d'una zona un po'
 prosperosa (vai all'89).

Sei stanchissimo e a mal partito: la zattera è trasci-
 cata le raffiche del vento impetuoso lungo le rade
 d'Italia. Sembra quasi che la costa sia stata il campo
 di battaglia in un cosmico conflitto tra gli dei, tanto
 arida e scura.
 Davanti ci sono alcune isole, perciò dai ordine ai
 compagni di circumnavigarle e solo allora ti senti
 di udire dei rumori provenienti da una di esse. Da-
 ti avvicinarci (al 303).



Se possiedi un giusto numero di punti di INI AMIA
 (vai al 130, se ne possiedi, invece, un numero esor-
 tante vai al 16).



Segui le istruzioni del centauro e li proprio come ti
 è indicato, c'è il cespaglio. Esiti un istante prima di
 raccogliere i fiori, perché ce ne sono di tipi diversi e
 un errore sbagliato potrebbe non avere un effetto des-
 terale. Prendi quello con due petali (vai al 144),
 quello con quattro petali (vai al 205), o quello con sei
 petali (vai al 93)?



tu hai deciso la lancia e fai qualche passo in avanti, per affrontare in combattimento il guerriero nubiano. Il resto della tribù chiude il cerchio attorno a voi per vedere meglio. Il tuo avversario si accuccia sulla giacchena, una mano a terra per bilanciarsi, tu fai lo stesso gesto, ma, in quel l'istante, il guerriero ti balza addosso.

Adesso combattere secondo le regole consuete. Il tuo avversario ha **POINENZA 4** e **PROTEZIONI 2**, tu e lui avete una lancia (**POINENZA 2**) e non siete feriti da alcuna armatura. Se ti ritiravi al **57** Se ti ritiravi al **331** Se esci a **FIRIRE GRAVE** con il tuo guerriero vai al **133** Se muori e vieni salvato da Zeus vai al **566**.

Svegli e senti che una giovane donna ti tiene a te nel suo grembo, allora fai per alzarli, ma la donna ti trattiene, sorridendo. Ti guardi intorno sei in una tenda spoglia, con un solo tappeto sul terreno.

«Po' un po' entrano una donna un po' più anziana e un uomo, vestiti di grigio. «Siamo gli anziani della tribù, «conosciamo la ragione della tua venuta qui, vuoi purificare dall'azione criminosa che hai compiuto. Noi possiamo farlo per te, la cerimonia è pronta».

«Ma stai attento» aggiunge l'uomo, «noi possiamo salvare solo quelli che non hanno vergogna di se stessi e che starai solo. Assicurati che questo è proprio quello che vuoi». Tutti e tre se ne vanno e così rimani solo. Continua al **519**.

Zeus ti guarisce e ti depone nel porto, sempre in Egitto. Lo ringrazia con le tue preghiere. Vai al 544

Lo esamini a lungo, ma sembra trattarsi proprio di normaissimo anello. Ti chiedi se è possibile ricevere gratis qualcosa da Markos, mercante per eccellenza, forse si tratta di un anello maledetto. Ma è anche possibile che l'animo le è venuto su murato, allora un'occhiata per capire se il suo sguardo possa vedere un barlume di verità, ma esso, come al solito, è rigido ed impassibile.

Alza e ti avvicini al bordo della nave a guardare il vasto mare color del vetro, che così spesso è stato nemico in questa lunga lotta per arrivare a casa. È un po' stanco e così tutti i pensieri, poi il mercante ti avvicina. Continua al 239.

Il regano è scaraventato fuori bordo, nelle tue magghenti. Tu ne apri la bocca per gridare, ma non emerge. La sua scintillante braccia gli occhi e l'impaccio toglie il respiro. Sentile corde che ti stanno stringendo orribilmente e ti impedisci ogni movimento. Dopo una lotta frenetica per liberarti, che al momento non fa altro che peggiorare la situazione, finalmente riesci a toglierti quel l'impaccio di dosso.

Nuoti per ore ed ore, finché le acque si calmano e ti percuote un oceano infinito su cui non vola uccello alcuno. Poi, lontano all'orizzonte, scorgi una troupe marina, sembra un mostro marino che sia rimasto assopito sul fondo e ora s'innalza alla superficie per respirare prima di ridiscendere nelle profondità.

es. Sai nuotare verso la troupe d'acqua a 410, oppure cerchi di fuggire via (al 255)?

Come cammini verso la riva e le ombre si scansano al passaggio, percepiscono che sei una persona ancora in carne ed ossa. C'è un vecchio ponte traballante, fatto d'anime piene di speranza, che si fanno da te a tuo arrivo. Un vecchio concoso e sporco, dall'angia bianca e incolta barba e con incasso un pezzo di stoffa che gli pende dalla spalla e un manto di mantel si spinge verso l'attracco di una antica fraghetta di legno. È Caronte. I guardiano del o Stige.

Lo si grida, al dunque la mano in attesa che lo si paghi, paghino i poligrafo. Con grande imbarazzo vedi conto di non averne alcuna. Continua al 395.

Mentre sei disteso su l'erba passano i due uomini, ma non ti vedono né ti sentono. È ancora pomeriggio, la gola arsa ma non hai acqua con te e non c'è nemmeno speranza di trovarla in questa piana erbosa che sembra infinita. Preghi il tuo protettore di mandarti un po' di pioggia o di farti trovare un'oasi. Ma come pregare il muro grigio non aiutano quel che aspettano l'aiuto degli uomini. Il cuore ti fa saltare la pelle e delirare ti appare, nel deliquio, l'immagine di tua madre che si trasforma in quella di un leopardo e poi in quella del Minotauro. Migliaia di volti ti scorrono davanti agli occhi, finché il cuore ti manca. Ora non sei altro che pasto per gli avvoltoi, Alteo.

Gli uomini sono sorpresi dal tuo rapido assalto, e presto si riprendono e sollevano le loro spade per rispondere adeguatamente. Hanno ciascuno POIEN/3 e PROIEZIONE 10 (più la spada di POIEN/1).

Se ti ritiri vai al 511, se ti arrendi vai al 308, se resisti a FERIRI GR VVI MINTE vai al 415, se, intanto, muori e vieni salvato da Zeus vai al 173.

Esamini il libro sacro, che porta il titolo *Il campo battaglia degli uccelli* e dà l'impressione di essere stato scritto dal capo degli uomini-uccelli, che si fa chiaro il fatto. Lo osservi bene: si tratta, formalmente, di un poema epico, un pasticcaccio orribile, un miscuglio delle grandi opere ateniesi, elaborato da una mente ignorante e ottusa. Sei improvvisamente stato ucciso: uomini di Tebe sono sempre stati sgradevoli, ma ora sono diventati proprio stupidi.

Lasci cadere il libro in una cloaca ed esci di città. Come arrivi alle porte senti, casualmente le parole di un passante: «I tirati di Sono accampati a tre chilometri a nord di qua». Ti si rizzano i capelli. Finalmente la tua meta non è lontana. Continua al 551

Scaraventi la sedia contro la porta, una delle gambe spezza e così, adesso non hai nemmeno dove sederti. Prendi 1 punto di INI AMIA per aver distrutto i mobili di un ospite, anche se poco educato. Continua al 124.

senza che sguaini la spada la guardia crede che tu per attaccare. Continua al 362.

Quando finalmente sbarchi, in Sardegna sei debolissimo. I morsi violenti della fame ti sconquassano e i sacerdoti di Ares ti aspettano sulla banchina, con i paramenti rossi come il sangue. Essi, già senza aver fatto strano, ti vieni da pensare che tutti i tuoi orribili cicatrici sul volto. Le case sono sorrette da bastioni. Continua al 290.

Non è tempo per discutere con te dice Markos. «I tirati un po' di loro, ma sono sicuro che sarai più felice se avessi accettato il mio dono. Ti rendi conto di un passaggio sulla mia trirème, ma non queste andando nella direzione contraria a quella in cui si trova casa tua». Detto questo, saltella sulla spiaggia, non senza raccogliere una manciata di frutti di loto. Recati al 405

La sacerdotessa si ferma accanto alla porta aperta, solleva le mani per calmare la tempesta e, ancora una volta, si parla apparentemente ora in sé: «I tirati di Sono, adoratori di Demetra, come è volere della dea, uno dei comuni popoli ad officiare al rito del grano, dell'acqua e del fuoco, simbol. della rinascita. In un momento di buon auspicio, perché nei prossimi cinque anni la dea non ha arreso alla nostra terra e ai nostri campi infruttiferi. Che inizi il rito»



Se sei verso di te dev. completare a cerimonia. In
caso contrario vai al 44a con l'acqua (vai al 149), op-
pure col fuoco (vai al 107).

185

Se investire da 1 a 6 punti di ONORI (tira un
dado per stabilirlo) per avere l'aiuto di Ira, al mo-
mento che l'hai irritata. Se decidi di fare cos. vai al
165. Se non vuoi o non puoi sacrificare i punti di
ONORI, ne perdi comunque 1 e ti rechi al 461.

186

Sei sulla spiaggia, freddo e frastornato. Sei
incertato alla vista di alcuni uomini e donne che
ti guardano frettosamente tra gli alberi. Nel vedere
che una ragazza uno di essi corre via, verso un ca-
vone un po' più lontano. Ne esce una
figlia di sera. A giudicare da dove vive non si
tratta di una semplice mortale ma di una ninfa, vestita
non di un verde splendente come le foglie e con
una collana di conchiglie. «Sono Calpso e
questo è la mia isola. Oggi ti dice: «Se ti benvenuto
qui. Potrai restare anche a sera». Con la strana sensa-
zione di non riuscire a rifiutare l'invito, inizi a girare
tra le persone e presto, anche tu sei colmo di gio-
ielli. L'autorità. Come gli altri stai ad aspettare
con un senso di impazienza ogni mossa della ninfa.
Sei uno schiavo che attende i comandi del padrone
che è stato per lungo tempo lontano in guerra. Conti-
nua al 306.

Il soldato ti guarda storto mentre balbetti qua e là per farti capire. Si toglie la fronte, poiché la tua testa opprime sotto quell'armatura. « Agnosta » ti chiama. Annasce, e il soldato ti indica un palazzo dal portico molto e decorato, il cui tetto è sostenuto da colonne raffiguranti Atlante che regge il mondo.

Ringrazzi il soldato e vai verso il palazzo. Qui c'è una sentinella che ti sbarrata la strada con la sua lunga puntuta lancia. Cosa fai, gli dici che ti chiama? (vai al 81).
 Gli menzioni il nome di Agnosta? (vai al 460).
 Gli offri qualche cosa affinché ti lasci entrare? (vai al 305).
 Cerchi di passare, attaccandolo (vai al 47).

L'ingegnere ti tenta di confortare la creatura. Il centauro allora inizia a parlare. « Morirò se questo fiore non sarà bagnato col saccò di una certa pianta. Pregho, sii un po' più alto e vedrai un cespuglio di fiori bianchi. Raccolgilo, e fior con me con qualche cosa. Ancora una volta cade in disparte, per il dolore sembra quasi morto. Ma il solitario affannoso si alza e ti avverte che Chirone è ancora vivo. Decidi di esaudire il desiderio del centauro, di prendere il fiore salvifico (vai al 170), oppure preferisci andartene (all'80)?

Continui a scendere lungo i fianchi della montagna dove la situazione sembra essere altrettanto grave. Le piante sono avvizzite e senza foglie, il bestiame moribondo e inolente. Cammini giù per un sentiero che si conduce ad un traghetto, a Demetrias. Da qui puoi recarti nella Fria e poi ancora a Trezene. Lungo

il sentiero non un borsellino ti fermi a vedere di che si tratta. Vai a 6, oppure lo lasci là (vai al 311).

Sei per due giorni nella capanna, incapace di muoverti a causa della tremenda ferita alla gamba che si è rotta e tamata in un nero ammasso. E, per colmo di sventura, la febbre e questo ti provoca una febbre alta. Due giorni, ancora sei preda del cefaleo, finché non esce il Nubiano, ti danno pochissimo cibo, per tenerti in quello stato di debolezza, cosicché ti è impossibile riprendere le forze. La gamba ti fa ancora male, ma con un po' di esercizio riesci a muoverti e a fare due passi. Però non hai alcuna speranza di guarire, finché sei così mal ridotto. Per mesi e mesi sei costretto a sopportare questa vita da servo, a servizio del re. Finalmente torna in possesso del tuo vigore e puoi così ripensare a come guadagnarti la libertà. Sei in attesa di una buona occasione. Continua al 591.

Sei stato agli dei che sia scesa la notte e l'aria sia relativamente fresca, anche se hai ancora molto caldo. Ciò ti consente di decidere di incamminarti e far più strada possibile per poi riposare in qualche posto ombroso durante il giorno e il primo pomeriggio, quando il sole finalmente rende impossibile ogni movimento. Non hai più forze ed i piedi ti fanno male, a causa del terreno duro. E quasi l'alba quando riesci a trovare un boschetto ombroso, che ti permetterà di riposarti al riparo dai raggi. La ferita palpita e ti reca dolore, ma sei felice di essere sfuggito ai Nubiani, e cadi preda di un inaspettato quanto piacevole sonno. Continua al 327.

Pregli, onnipotente Zeus, padre degli dei. Se ti ho pregato una volta il sommo dio vai al 291, altrimenti vai al 497

Non sembra che gli uomini accello di guardarti, ma tu porti ti abbiano riconosciuto, e così riesci a passare indenne e ad entrare nella città. Le strade sono vuote, ancor più di quando passasti qui, sette anni fa, provvisoriamente, però, si riempiono di gente e tu fusi tra le folle, giungi a la piazza del mercato. Lì, di accanto ad una fontana per riposare i piedi e dare ai passanti. Tra i Teban, ci sono degli uccelli sono di una spanna più alti degli altri, a cui degli artigli, legati ai piedi. Con le maschere sul viso guardano intorno ripetutamente per vedere se c'è qualche segno di subbuglio.

Un ufficiale si avvicina e si siede accanto a te. «Ehi, stero?» prende a dire. Cosa fai, gli racconti del tuo incontro con gli uomini mascherati. Vai al 495, oppure no (vai al 545)?

Si tratta di un anello d'oro del tutto normale, non è dotato di benedetto da magici poteri. La fortuna Markos è finita, come presto accadrà a te. Prendi il punto di INFAMIA e torna al 174.

Ti sollevi e ti pulisci la sabbia. Con rinnovata determinazione, contro l'ostilità degli dei decidi di tornare a casa. Di nuovo naufrago, giuri a te stesso che costruirai un'imbarcazione e attraverserai il mare

ionico, costi quel che costi. Ce la farai, dovessi rischiare la vita. L'avversità infiamma il tuo cuore di più forte risolutezza. Ora devi cercare del legname per costruire una zattera robusta, in grado di sostenere i venti e le onde di quel mare agitato.

Lo farai, andando nell'entroterra (al 39)? Oppure continuerai sulla costa (al 533)?

Forse potresti averne uno se e così non prendere il punto di INFAMIA, ma vai direttamente al 270. Se invece non ce l'hai, perdi il punto di ONORE e prendi anche il punto di INFAMIA dal precedente paragrafo, prima di recarti al 395.

La città è molto fredda e sembra esser lunga tanto che non poterne vedere a fine. All'inizio è larga e di forma quadrata, e le sue pareti sono lisce, poi, più in là, diventa più stretta e con le pareti ruvide. Noti che che inizi a scendere, al punto che presto ti ritrovi proprio al centro verso il basso. Devi, con calma e fare passi lenti, con molta accortezza. Infatti il pavimento diventa scivoloso e, come guardi in basso, noti che è fatto di marmo levigato. Ora la discesa diventa molto ripida, al punto che è davvero difficile non cadere. Per bilanciarti ti appoggi sul le pareti. Hai così ancora qualche passo davanti intravedi un'apertura su la sinistra. Cosa fai, giri a sinistra (al 567), oppure continui avanti (al 535)?



«Nonna esce dalla grotta, apparentemente uguale a prima.

«Bene, puoi entrare. Sono pronta adesso». Lei e la nonna ti entrate nella piccola, disadorna grotta. Non hai niente da dire.

«È tutto a modo da far a diventare più umana» dice la nonna riferendosi alla grotta. Continui a non parlare.

«Cosa fai, Alteo?»

«Sto cercando di tornare a casa».

«Sto l'ho» dice la ragazza, indicando la tua giacca. «Ho insistito che tu mi veda prima, come... come per una specie di penitenza. Capisco».

«Ricordi, perché sette anni fa hai abbandonato Arianna e Nasso. La ragazza continua: «Già, a casa. Coni'è al

«È venuto per un eroe da parte della famiglia e degli amici. Hai amici, Alteo?»

«Ti piace che il vecchio fascino minoico funzioni ancora?» esclama.

«Se di Arianna è sconvolto da una smorfia di dolore. «E tu di qui, Alteo, fuori di qui».

Lei ti conduce via. Sulla strada incontri una ragazza che ritorna dal bagno, ma lei non ti riconosce.

Continua al 279

«Vedi» bircolla sul bordo del carro e con un colpo riesce a coprigli un piede. Tu, però, l'impugni, e ti divanti al carro e viene travolto dalle ruote e moricato per alcuni metri.

«Finalmente il suo corpo sbucca la sotto il carro, ma è senza vita. Il cavallo prende l'abito lungo la strada per i cerchi di atterrare le redini, ma sono

cadute a terra e vengono trascinate nella corsa sbre-
ta. Carichi da mantenere in equilibrio su quel cer-
traballante, le cui ruote sibilano impazzite.

Puoi restare nel carro e cercare di controllare
494, puoi saltare fuori (vai al 356), puoi, nin-
gliare le cinghie che legano il carro al cavallo
445).



200

Le pacchette di legno cadono con un tonfo. Per-
stante c'è un ansioso silenzio d'attesa, ma non accade
nulla. Poi le espressioni di stupore si mutano in
furiosi.

«L'apidatelo!» grida un'iniziana matrona da la mane
formati. «Ka in cosis» urla un altro. «ampcent»
«Achesso» «de issa» «Annegate n» «bructetel»
mentimenti a uccelli scioriano. Iurare ore e ore
no sempre più espliciti. I cittadini di Serone sono
troni di famigerati torturatori. Eppure nessuno si mo-
ve. I musci pietri sugli stin colpiscono i tempi e per-
vin un pezzo di muratura già deteriorata. Allora
profitti per fuggir via, fuggendo, largo tra i
sconfortata.

Perdi 3 punti di ONORE e sei la dea Demetra tra
FAVORIVOLI, ora ti è NEUTRALE, se, invece
era NEUTRALE ora ti è SFAVORIVOLI. Se a
ti era già SFAVORIVOLI, prendi 1 punto di INFAMIA. Continua al 3.

201

risvegli in una stanza luminosamente affrescata,
specie di anticamera, decorata con divoti raffi-
gati. Atrodite, cea dell'umore. Una s'ha avvicina-
sospira al tuo naso per farti rinvenire, ma tu
non appena recuperi l'uso delle braccia
-Dove mi trovo?

Esce il tempo di Atrodite a Palo. Sei stato scel-
to per inventare uno degli arcoliti. Se servirai bene la
dea, diventerai sacerdote un giorno.

Non le armi ma scopri che te le hanno portate via
e rimpiazzate con imitazioni di materiale soffice e fles-
sibile. Continua al 550

202

Sare. Aleno» grida e ti dà una manata sulle spalle
che sgradevole. «Non mi sarei mai aspettato di ve-
re proprio qui. Sono venuto per piazzare un carico
me ograni ma la gente di qui sembra avere interes-
solo per i frutti di loto. Non mangiano nient'altro,
e qui, provane uno, sono buoni davvero». Detto
esto corre rapido dal primo abitante di quest'isola
trova, prende uno di quei frutti dalle sue mani e
lo tiene dietro a lui e torna ad offrirtelo.
«Ma che stai facendo? accenna uno e se lo mangia
così? Così tu accetti il frutto (vai al 266), oppure lo
rifiuti (vai al 183)?

203

ti vi dal pozzo, inseguito dagli uomini. «Ne i
giorni diventino bubi ti grida uno, scagliandoti
ore una spada. Gli Achei, specialmente Oresander,
a ridono del tuo sconcerto quando sali a bordo
prendi ancora 1 punto di INFAMIA. Ignorando i ca-

oggi di quelli di Lemno. I rematori sospingono
rosamente la nave sulla sua rotta. Continua al 10

204

«Buoni giocatori» grido gli Acheri alla gente di
zine non è così interessata dopotutto. Potrai ve
quale te volta a Etna, se verrai». Se hai vinto que
oggetto va al 400, altrimenti va al 45

205

Ridiscendi al punto in cui giace il centauro ferito
vece niente possibile, per tema di far troppo
Riduci tra le dita i petali in minuscoli pezzetti e
stregghi sul punto in cui la freccia del Fenicio è per
trata. Presto, con tuo gran stupore, la creatura è ri
vamente nel pieno delle sue forze «Grazie, vindice
teo» ti sussurra.

Tu sbalordisci a sentir pronunciare il tuo nome
chiedo di lasciarmi ora. A teo, su di te scenda il ter
dizione di Esculapio, perché ora sono in grado di
dare a me stesso. Prendi con te il resto dei petali
che nutriranno i tornanti utili se verrai ferito. A voi
che la fortuna sia dalla tua!»

Così ti raccomanda da Chirone e scendi lungo la ter
da e impervia parete del Pireo, meditando sul nate
re che affligge la zona.

Grazie ai petali medicamentosi, se la terra in bo
prima di un combattimento, ti ci vorranno tre tar
per passare da FORTITO GRAVEMENTE a MOK
(invece che uno, come di solito). L'effetto del pe
pero, cura una volta sola. Inoltre devi rinunciare
primo colpo. Ora continua al 189.

206

va al 132.

207

Ti continui a grandi vogate, felice di esserti liberato
questo fardello che ti sei portato addosso sin da Tro
e anche di aver chiuso le maglie di quella strega
L'istoria prende presto una nota di tristezza, a
sen che i tuoi compagni moriranno nella cue
stre di Circe. Ma, almeno, ora gli dei sono da
In questo tuo meditare, quasi non ti accorgi di
e discato sull'isola tutte le armi e l'armatura. Nen
erto nello spirito di tornare indietro a prenderle.
Prendi il punto di INFAMIA e proseguì al 344

208

«Aldos sembra seccato e getta i dadi in un angolino
«Altra volta» ti dice, con evidente mala grazia. Gli
dei sembrano stupiti che tu ce l'abbia fatta a non
terre tutto: ti guardano come si guarda qualcuno
si sopravvissuto agli assai mortali di un vero
oggi e alle ferite inferte dalle sue zanne mortali.
Nessunclusismo, perciò ti appoggi ad un albero e ti
lasci cadere sfinito. Recati al 440

209

La creatura di fuoco cade sotto i tuoi colpi frenetici e
corna ne le fiamme. Cominci a sentire il bruciore
sulla tua pelle si copre di vesciche. Gridi per il
dolore insopportabile sicuramente questi sono le
pene di Ade e tu sei morto. Ma improvvisamente,
si com'era apparsa, questa terra infernale svanisce in
un istante. Sei di nuovo nella tenebre di Scione, luogo

dimenticato i vagiti della tua lingua una placca
ta l'ignea con sopra inciso un simbolo del fuoco.
Se questa è la terza creatura che hai sgominato.
346 Altrimenti devi ancora affrontare la creatura
granc (vai al **44**) e quella d'acqua (vai al **149**).

210

L'Egiziano è amichevole e parla la tua lingua con
padronanza sorprendente. Ti spiega che ha appena
salvato il Nilo per scambiare gemme e armi con pe
ni malici nella terra dei Nubiani. A sentire questo
la rubiconda sei involontariamente. Allora sei costretto
a spiegare come tu sia appena riuscito a fuggire da
un anno di prigionia presso quella gente.

«Mentire che non sei venuto con noi per
Avrebbero potuto reclamarti nel cetro» ti dice scettica
samente. Ma tu non sei incline all'umorismo, pro
fitti di quest'occasione. Le cantate ti spieghi che
flicce hanno molto più valore nel Basso Egitto e
tu ora stai scendendo il Nilo per andare a vendere
carico. Prosegui al **579**.

211

Gli avvoltoi rotonno sopra di te, e cerchano di
partiti da quegli esser portatori di malaugurio. Li
ho lente picchia senza posa, ma hai ancora le forze
proseguire. Ti conforti il tutto che quegli uccelli
clapo un'ultima, lenta picchiata, se ne vanno in cer
di prede più sicure e facili. Incoraggiato da questo
gno del destino, ti fermi a sedere su l'alta erba. L'or
natamente si crea una leggera brezza che mitiga la
lura pomeridiana, ti scompiglia i capelli rinfresca
fronte sudata e fa muovere delicatamente l'erba con
necrespature di un laghetto agitato. Da una parte

orma addirittura un lungo solco che sembra mac
so verso di te, ma è con un brivido e terrore che
sai che non si tratta di un gioco del vento, ma del
saggio di uno strisciante leopardo.

Ma stai seduto immobile nella speranza che
non ti passi via senza accorgerti di te (vai al **512**).
Se lo scappi via (vai al **390**). Oppure, infine, ti pre
pari ad affrontarlo (vai al **472**)?

212

Incipiti la rotta di coloro nella foresta, cercando e
d'inseguimento che si appone in mezzo. Ma
se i tuoi interni più difficili e vedere e prestare
presenti alla caccia dell'intercettazione. In
visivamente ebbi in una rete sospesa tra due alberi
per liberarti, ma peggiori soltanto la situazione.
che gli ingoio gli inseguitori, uno di loro ti
se si resta con un attiglio, la cui lama aggezza
sua a fionda e ti sappa il cranio. Tra alla stra
lasci la vita in questa foresta.



213

Amim hanno POLLENZA 4 e PROIZIONE 11
coltello che ha POLLENZA 1. Ricordati delle
per il combattimento con più persone.
Se ti arrendi vai al **568**, se ti arrendi vai al **555**, se muo
se salvato da Zeus vai al **391**, se, infine, riesci a
KIRI GRAVEMFIE tutta tre gli avversari vai
462



ontani con frenetiche vogate da Ateneos. Non un alito di vento e, come ca a la notte, persino la luce nasce proprio oggi, non manda un raggio di luce. Ripensi al viaggio che ti ha condotto, tenebroso e faticoso, fino a queste coste. Presto però gli affanni saranno fine e potrai risentire lo scalpitare dei veli e i remi di Trozene e rivedere gli spendenti elmi delle truppe di tuo padre. Preso da queste fantastiche illusioni, ti scioglierai in acqua il remo, e non sei più in grado di riprenderlo. Adesso sei in balia delle correnti, figlie del prepotente di Poseidone. In quell'istante senti scattare d'ali e poi un folgoroso colpo di frusta a te e mille Solievi lo sguardo sopra di te stanno. E l'urto, le ali alte con serpenti per capeli. Sibiano irosamente, e, armate di fruste e torce, ti si dispongono intorno con cattive intenzioni. Non puoi fuggire sei troppo lontano da terra.

Sine Tisitone» gricchia ana, « noi, le Furie, agenti di divina giustizia, ti accusiamo, Edipo, di aver sposato tua madre!»

«Io non sono Edipo» protesta «Io sono Ateo e venuto in questo luogo figlio di Egeo, e mia madre è Itra. Non l'ho mica sposata!»

«Non ci interessa, bastardo» sibila un'altra. «Atteio non sbagli mai. Ateo, ti accusiamo di aver sposato tua madre. Le nostre torture saranno lunghe e strazianti»

Ma non ho sposato mia madre!»

«Qualcuno l'ha fatto» grida la terza, colpendoti con i suoi sarti al lo stomaco. «Io, Megera, l'ho visto!»

«Il padre Egeo ha sposato mia madre» protesti ancora, «siete malvagie».

Contrario, vile bastardo, abbiamo perfettamente

ragione» sbotta l'isitone, con un tono divertito.

«Siamo agenti della giustizia divina, no?» gridano tutti insieme. «Siamo le Furie e tacciamo quel che ci pare a piacere».

Con una scarica di staffilate, le terribili Furie fanno per ancorarsi, lasciandoti insanguinato e pesto ma loro venuetta per esserti sottratto alla loro collera. Nessuno cessa qui. Aletto, infatti, afferra la zattera e la rimanda, scaraventandoti tra le onde. Continua al 50.

215

Li abbandoni su una sedia, mentre il generale di ritorno parterrotti ad alcuni sabatini. Quando ritornerai, ti darò alcune domande minuziose sulla tua esperienza cretese. Rispondi più esaurientemente possibile e ti sfiora ogni punto di INTELLIGENZA che hai acquisito a Creta in 2 punti di ONORE sempre che abbia affrontato la seconda parte di questa avventura. Alla fine tutto è pronto: vieni portato via in fretta, farti dal palazzo e scortato a Pireo, dove ti sta aspettando una nave. Continua al 449.

216

Sarti giù da retro del carro, cadendo malamente, provocandoti una distorsione a fianco. Ma riesci ad alzarci in tempo per vedere cavallo, carro e centauri precipitare in un dirupo. Solo una torcia di formaggio, con un coltello ancora infilato sopra, rimane a stimolare che non si è trattato di un sogno. Stendi il coltello e te lo stemi alla cintola, poi assaggi un pezzetto di formaggio e lo getti via Zoppicando, continuando verso Tebe (al 259).

217

Il ponte spazzato dal vento, cercando di ripararti come puoi, quando all'improvviso ti appare la dea protettrice tua, emergendo dal mare e acque e portandoti del caramente sul parapetto.

«Io» ti dice, con fare mellifluo, «è passato tanto tempo dal nostro ultimo incontro. Mi sono divertita a farti scappare a Creta adesso però devi tornare dalla madre, e anche ad Arne dal tuo povero padre, che ogni giorno aspetta angosciato il ritorno della tua figlia senza sapere se vedrà le vecchie zanne le succedute quelle nere della morte. Devo andare, adesso, per andare ritornare tra un po' per sapere tutto del tuo impiego».

Con un ultimo occhiata ammiccante, la dea svanisce, e tu ti dici di se solo una truccia di profumo di arancio. Continua al 252.

218

Il marmocchio baruto singinocchia supplichevole e cade l'arma. Tu stai sopra di lui con la torcia che ti respira pesante. Puoi risparmiargli la vita, ora che sei arreso (vai al 366), oppure puoi finirlo (vai al 309).

219

Il difetto e mantenere l'equilibrio su questo carretto è facile, ma riesci a balzare in groppa al cavallo, e stringi i fianchi con le ginocchia per farlo rallentare. Poi i copri gli occhi con la mano finché si ferma, ora smonti, stacchi il carro, risali a cavallo, scendilo a collina che porta a Tebe (al 537).

Ares ti riempie e membra d'una forza rabbiosa, che costringe a colpire ripetutamente il tuo povero corpo martoriato dalle frustate. Va cili e stai quasi per cedere, in questa tremenda punizione per la morte di Agnoste. Tuttavia non muori, ne vieni meno. Nonostante tu sia FERITO GRAVEMENTE tra due colpi. Se muori e puoi ancora pregare Zeus, vai al 382. Se muori senza poter essere ascoltato dalle divinità, vai al 125. Dopo quattro colpi (o tre, se il tuo protettore è Ares), vai al 66.

Cali un sussurro gentile: «Segui il volo dell'aquila, tutto andrà bene». Davanti a te scorgi un'acqua azzurra e la grande bocca giallo, che vola verso di te. «Vedi quel uccel d'oro?», grida a Vahazid, «Bene, ti ha mostrato il moniere di seguirlo».

Il capitano non capisce le tue intenzioni, che nonostante fa quel che gli hai chiesto.

«Ci scegli che si profilavano in lontananza?», finisce per chiederti e si ode un cupo stridore, come il suono che fa Talos, il gigante bronzo di Creta, morto sotto dei marinai che passano di lì. Guardi preoccupato la terra che trema e le ondate che sterzano la nave. Le rocce si muovono tutte insieme. Lo spettacolo è davvero terrificante. Tuttavia il capitano non impallidisce e i timonieri vanno sempre in direzione dell'acqua. Appena entrate nel canale ti scegli la preoccupazione da tramutare in vera e propria paura. Ma, con grande sorpresa, scopri di essere uscito indenne dalle terribili Simgiegadi. Prendi il punto di INFAMIA per un male sostenuto una così grande impresa. Continua al 112.

Il frutto del tuo è evidentemente una specie di droga. Se lo avessi mangiato, finirei come gli altri di questa isola. Allora prendi il frutto dalle mani di Mar... e lo metti in bocca, ma, appena non sei visto, lo butti. Il frutto ha un gusto dolciastrò e nauseante. Ma ti è quasi tentato di abbandonarti a quel sapore. Prendi il punto di INFAMIA per questa condotta così sconsiderata e recati al 345.

«Se vedi al redevi di avermi sconfitta, poco o se o che lo sono invincibile».

«Non ti ferma grazie alle sue magie. Tornati al 41 e continua il combattimento».

«Veni al pozzo, ma parleresti con tutti fuorché con i miei stupidi Acheri. Tuttavia appena apri bocca, i miei uomini ti afferra le braccia e ti blocca. Tu non puoi non riuscire a liberarti. Sono in tre, tutti con le vanghe e con addosso tun che annerite d'olio fritto» ti dice uno, consegnandoti un secchio mezzo pieno d'acqua. «Tu o farai getta questo su noi o ti uccideremo» continua, indicando un focolare di pietre roventi. «Se non sei stato, dentro al quale c'è una statuetta della dea. Ti meravigli di questa strana richiesta? Allora esegui l'ordine (vai al 40). Oppure ti rifiuti, e ti farai uccidere da quelli che ti hanno detto: vai al 381».

La grande nuova vita al tuo corpo, ma sei ancora
 indebolito, la tua forza resta ca, come una canna rotta che
 non resiste più al soffiare del vento. Così sei costretto
 a stare attenti alla guardia. Continua al 160

226

Nei giorni viaggia a dorso di cavallo, fermandoti
 per alcune ore di sonno. Poi, arrivato ad un anpio,
 un fiume, che è impossibile attraversare a piedi,
 la riva e riva operano molti traghetti che trasporta-
 no persone, grano, cavalli e ad altri carichi, come me-
 legnani, papiri, ceramiche

Le imbarcazioni più grandi fan spola da una parte
 all'altra del fiume, per tratti più ampi, in un traffico
 continuo con le città ed i villaggi sulle rive. I cavalcieri
 si muovono lungo la riva del fiume. I seguaci al 95),
 mentre cerchi di prendere un traghetto (vai a 137)?

227

Il porto è stranamente tranquillo. La nave di Vzhazie
 non riesce l'unico a l'ancora, oggi. Cammini su e
 giù per la banchina. Improvvisamente vieni colpito da
 una lancia, seguita da dietro una pila di frotti, una
 dozzina di metri più lontano. Cosa fai, lasci perdere e
 non quest'affronto (vai al 122)? Oppure, raccogli
 la lancia e la lanci verso il punto da cui è stata lancia-
 ta (vai al 281)? Oppure ti lanci verso il cumulo di
 frotti per dare una lezione al marinaio che si è fatto
 beffe di te (vai al 60)?



Al a ba, quando sali sul ponte per salutare il maestro, scorgi, in lontananza un'altra imbarcazione, che ha alzato tutte le vele per poter procedere alla massima velocità. Il tempo passa lentissimo solo ogni tanto un'isola interrompe la monotonia del mare sterminato. L'altra nave si avvicina sensibilmente.

Li raggiunge il capitano e ti indica quelle vele che li inseguono.

«Pirati!» chiedi.

Guarda al traverso, facendo ombra con la mano. L'occhio sinistra per difendersi dai forti raggi solari.

«No» finalmente risponde «mercanti, probabilmente Fenici, a giudicare dallo scafo».

Ma non sei convinto, e continui ad osservare la nave.

Come e da vicina riesci a distinguere i doppiopuntone di poppa caratteristico delle navi descritte dal capitano.

«Perché tanta velocità?» gli chiedi.

«Migliore scafo. Migliore progettazione» ti risponde accigliato.

«Intendo dire, come mai tanta fretta?»

«Può darsi che stiano trasportando un carico importante. Probabilmente pensano che ne abbiamo uno anche noi. Ecco perché ci inseguo, guarda là!»

In quell'istante in un balbettio quasi indecifrabile vedetta annuncia Capo Sunon in vista. L'imbarcazione fenicia vi segue dappresso, togliendo il vento alle vostre vele. Continua al 389



Il gioco ICGE-IO DI VIAGGIO presenta i seguenti valori:

POTENZA: 5 (+2)

ONORE: 25

PROTEZIONE: 11

INFAMIA: 14

con 34 punti di INTELLIGENZA.

POTENZA 5, PROTEZIONE -3

POTENZA 1, PROTEZIONE 3

a forma di spiga di grano.

FAVORI VOLE

FAVORE VOLE

FAVORI VOLE

FAVOREVOLE

Gli altri dei NEUTRALI

Non quanto protetto, la Ares, ha diritto ad un solo 2 punti di POTENZA come indicato sopra. Possiedi 5 punti di POTENZA e 11 di INTELLIGENZA, come risultato dell'esercizio, acquista a Creta. Continua al 532.

230

Tre giorni ti affatichi sotto il sole cocente, trasportando sulla spiaggia i legnami per costruirvi una zattera: è duro e pesante ma non vedi l'ora che sia convinta per andartene da là. Finalmente la zattera è fatta e puoi scivolare sull'acqua. Continua al 351

231

Bevi la bevanda fino all'ultima goccia e riponi con cura il recipiente in un corno su, pavimento del a. Afferra nuovamente le mani dei vicini, ma non accadrà nulla. Improvvisamente il corno che

porti a fianco diventa inconfondente, fino a bruciare vestiti e a lasciare una profonda ferita sulla tua schiena. Allora esci dal cerchio e vacilli su la neve. Cerchi sgusciare, ti coitelo e ti sbarazzartene ma è boile non puoi toccar. Il bruciore raggiunge l'osso della gamba e, gridando disperato, ti lanci in una sfrenata che ha termine per sempre in un altissimo precipizio. Hai fallito, vincerete Ateo, e pagate con vita.

232

La prima parte del viaggio la compisci su una nave cui subito cerchi un angolo per sistemarti a dormire. Trovi i vetri di bordo, specialmente sulle fiancate assottite, piuttosto rilassante e piacevole. La nave si inclina sul crano fiume. Il sacerdote invece per farti degli inferni, trova il viaggio piuttosto noioso. Guai, per ore e acque del No lo scorrere placido. Ma, la loro tranquillità è disturbata solo da tante bottiglie di cocodrilli che si spingono senza sforzo e flutti.

Il quarto giorno l'imbarcazione ha quasi raggiunto il mopal dove dovete far scalo, quando un forte vento da est inizia a soffiare impetuoso. Naturalmente si è munita la vela, ma la sabbia che muove il ponte crea confusione fra i marinai. «Stanno a tirare contro la vela» grida disperatamente. Il capitano porge un coltello alorza, taglia la crizza prima. Tira giù la vela».

Li precipiti a tagliare le fune, finché con una scossa frastuono il cavo si spezza, la vela cade sul ponte e batta in acqua. Un cocodrillo subito entra nell'acqua a gustare questa facile preda afferrati i pugni e preparati ad affrontare la bestiaccia. Essa ha POTENZA

234 e PROTEZIONI 13. Tu hai il coitelo POTENZA 1). Se muori e vieni salvato da Zeus vai al 524. Se fai fuori il cocodrillo vai al 527.

233

Il mercante fenicio alza entrambe le mani dalla ravo a un lentissimo movimento. Con tua gran sorpresa, l'anello che ti regala stanno proprio alla mano sinistra. Con riluttanza Markos spinge via tutti gli oggetti che ti ugguanti bruciosi. Ritorni a casa il pezzo di regala e ti fermi ad ammirare. Il dado se viene fuori il 569, se viene fuori il 174, se viene 4, 5 o 6 vai al 475.

234

Il mercante per scendere un ruggito tremendo rimbalza nel fango. Ti volt nuovamente e ti vedi da lontano la montagna. Sei seduto di un brivido di freddo come capita agli indiani sorpresi dall'arrivo di un intruso. Ti conosci un balzo con le tue gambe tese e ti accetti le carte. POTENZA 6 e PROTEZIONI 13 e, dal momento che ti ha colto di sorpresa il primo colpo. Se riesci ad ucciderle vai al 528. Se invece sei tu ad essere ucciso con l'intervento di Zeus vai al 590.



Il pastore sta seduto con la schiena rivolta a te e sembra sentire i tuoi passi. Ora che gli sei più vicino, noti che sta bevendo da una ghirba e mangiando un tozzo di pane.

«Chi prese e questo?» gli chiedi, cercando di non allarmarlo.

«Questa è l'Ellira, ragazzo» ti risponde. Allora sai che non si tratta di un ragazzo ma di una femmina e la pelle sottile e delicata, e molto bella. «Vedi, ancora non mi riconosci: sono Atena, dea della saggezza, protettrice della città su cui tu regni, dei comandi. Ti è stato detto un tempo che è tuo dover viaggiare fino all'oltremondo per sapere per due eventi, e passata la Grecia, e per quante passerà. Adesso vai fino alla scalinata e torna ancora una volta, galerie sotto terra». Dicendo questo la dea si accovona con le pecore, mentre tu ritorni verso la sommità della scalinata.

Prendi 2 punti di INFAMIA per aver costretto gli a ricordarti i tuoi doveri. Continua al 530

La notte scende rapidissima e gli Egiziani rientrano nelle loro case, lasciando le strade al mendicante e ai vagabondi senza dimora. Sei in ansia perche non puoi passare la notte all'aperto, alla merce dei ladri e dei assassini, così ti affretti verso il centro della città a trovare un luogo in cui dormire. Ti vengono in mente alcune possibilità: potresti farti annunciare al palazzo del faraone, poiche tu sei di diritto il re di Atene (vai a 374), potresti cercar asilo al tempio di Ammone (vai a 464), potresti, infine, cercare una taverna (vai al 552).

ma che tu possa aprir bocca per chiedere in che modo trovi, uno degli uomini urla: «Straniero, che ti fa, in questo luogo? Perché terrorizzi i nostri figli e bevi la nostra acqua?»

Non hai una risposta cordiale, ma gli uomini ti guardano ancora con astio. Altri escono e s'aggiungono a quelli per alacrescere l'ostilità nei tuoi confronti.

Uno di quelli da cui ti hanno detto di guardarti con timore. Allora gli altri si guardano e misurano ed in un verso o l'altro. Cosa far aspetti. (vai al 299), oppure scappi via (vai al 316)?



Prendi il falchetto dalle mani del marinaio e poi lo lanci contro un muro. Chiami il capitano, che arriva con alcuni Ateniesi per imprigionare l'ammutinato e gettarlo in mare in sacrificio a Poseidone. L'ordine di nuovo sulla nave (continua a 228)



«Ti piacerà la prossima tappa: stiamo per attraversare Scilla e Cariddi» inizia a dire Markos, ed un brivido di terrore ti corre giù per la schiena al sentire questi nomi. «Io stesso mi metterò al timone, durante la traversata. Si deve prendere una rotta esatta, altrimenti uno dei due ti cattura senza scampo. Ho perso già sei uomini le prime due volte che son passato di là. L'ultima mese però ne ho persi solo due».

Sei colpito dal disprezzo del Fenicio per gli uomini e suo equipaggio, ma il pericolo che stai per correre preoccupa maggiormente i nocchieri: si fanno da parte per lasciare Markos al timone. Davanti scorgi il largo Cariddi, che succhia incessantemente l'acqua in tre vortee e poi lo vomita fuori con un assordante rumore fino alle nubi. Il mostro Scilla, invece, non si vede da nessuna parte e perciò, mentre i capitano sta al largo del gorgo, credi di averla fatta franca. Improvvisamente da una grotta sbucca il mostro dalle fauci aperte e punta dritto contro la nave. Se hai meno di 28 punti di INFAMIA vai al **388**, altrimenti vai a **418**.

240

Vanzi con cautela tra il fitto sottobosco, finché scorri il fuoco di un accampamento. Un gruppo di persone sta seduto in cerchio, apparentemente intento ad un gioco, forse di dadi. All'improvviso uno si alza in piedi sorbottando «Ti prenderò un giorno». Poi si precipita proprio verso di te. Prima che costui si dischiusi in un diafano spiegamento di lucciole, riesci a riconoscerlo: è Ermes, dio della buona sorte.

Un altro di quella compagnia si solleva e si volta ver-

se di te. Que- sorriso perfido e inconfondibile e V-
kos, il mercante fenicio.

«Bene, Alteo» ti dice con un sorrisetto sardonico
«vieni, unisciti a noi». Accetti la sua proposta (va
246), oppure vai in cerca di compagnia più piacevole
(vai al 459)?

241

Zeus impiegherebbe molti mesi a rimettere a pos-
perzettini del tuo corpo in frammenti, e non ha cer-
tempo per queste bazzecole. Passerai perciò l'eter-
nell'Adè, caro Alteo.

242

Come l'isola si fa più vicina, quel canto diventa ino-
più dolce, un distillato di tutte le gioie che hanno
sperimentato: una quintessenza della felicità. Il tuo
corpo diventa leggero e senti che potresti fluttua-
sulle acque per unirti a quelle divinità che cantano
così soavemente. La bellezza di queste creature co-
di molto sorpassare quella delle donne più belle e
bramoso di incontrarle e di unirti a loro in que-
coro di lode alla vita. «Alteo, Alteo» ti sembra di uo-
le pronunciare ripetutamente. Ma da qualche part
profondo della tua coscienza, resisterai alle Sirene
arti rano gli uomini sa le loro scegliere, con la vo-
za insuperabile dei loro canti, per farti a brani e di-
rarli più tardi. Continua al 480



243

Le tue dadi. Le tue perdite sono le seguenti:

- se fai 4: perdi 1 punto di INAMIA per il tuo
codardo e inutile tentativo di barare;
- se fai 5: perdi un anello di rame;
- se fai 6: perdi un pezzetto di giada;
- se fai 7: perdi un piccolo zaffiro;
- se fai 8: perdi un pettine d'ambra;
- se fai 9: perdi un rospe di avorio intagliato;
- se fai 10-12: perdi 1 punto di ONORE per i tuoi ir-
fertili commenti mentre stai perdendo,
indegni dell'educazione che ti diede tua
madre Etra.

Se non hai 9 e non possiedi l'oggetto corrispondente, a-
cquista di nuovo i dadi. Continua al 401

244

Pregli il tuo protettore che ti aiuti (investi 1 punto di
NARCISSE) allora ti riempì di una forza mistica e sei
capace perciò di sfuggire alla presa dell'uomo. Lo col-
sero o fai cadere a terra, poi corri alla nave, inse-
guito da vicino dagli Achei. Raggiunta l'imbarcazione,
responder prende immediatamente il largo. Continua
al 10

245

Proste ti sveglia di buon'ora. È vestito con una tu-
ca corta di un azzurro splendido, che scopre le gam-
be per facilitare i movimenti. «Presto, Alteo» ti dice,
«ora è un po' tardi per annunciarti o, ma sono riu-
niti a iscriverti alla gara di vela e al lancio del disco»
Alzi prontamente, ti vesti e segui il tuo dinamico
gigante per le strade di Troia: non c'è ancora nessuno,

sembra, ma quando arrivi alla piana fuori le mura pisci il perché.

Tutti gli abitanti si sono radunati in un ampio semicerchio, all'interno del quale alcuni Troiani sono impegnati a gare. In questo momento gareggiano i concinatori di giavellotto. Un omone barbuto, coperto da una semplice stola di lino, lancia l'attrezzo ad una distanza quasi doppia rispetto a quella del concorrente precedente e la folla gli tributa un applauso scrosciente.

«Potrei far meglio con un po' di allenamento», vanta Agnoste. «Ma adesso vieni, guardi l'aggia, la partenza della regata, forzab»

Prima che tu possa ribattere che non sei un esperto di queste cose, tuo cugino t'infila nella barca e si tuffa al resto dell'equipaggio. «Questo è Alteo, il vostro monarca. È molto bravo». Cominci a dare un'occhiata all'imbarcazione. Continua al 435

246

«Vieni, mangia con noi» t'invita Markos col suo ghigno, che lo fa sembrare una iena pronta per lo spago. Ti offre una manciata di una sostanza verde e colorata. Tu accetti. «L'ha prelibatezza fenicia», Markos ripone nella tunica. «Dad», e t'interroga sulla tua nazione. «Questa sì che è una fortuna!» esclama, «il capitano Vihazki sta proprio salpando per Trezen. È sicuro che ti darà un passaggio». Un uomo macilento si alza e ti porge la mano, che tu non stringi sospettoso di questi strani costumi fenici. Per un attimo resti in quella posizione impacciata, guardandovi l'altro, finché il capitano lascia cadere la mano lungo il fianco. «Bene, bene» e inguetta Markos, «tutto sistemato. La nave salpa domani».

Qual è il suo carico?» chiedi.

«Un assai carico!» mormora Markos facendo l'occhiolino, ma non si capisce se a te o al capitano. Continua al 12

247

Prendi. Ti viene scagliata addosso un'altra arancia. Tu corri con la mano ed inizi a sbucciarela. «Grazie molto alla gente di Seone» esclami. «L'ho da tanto tempo non mangiavo un'arancia così succulenta. Alteo vi fa i suoi complimenti». Prendi il punto di ONORE. Continua al 3.

248

La guida ti conduce attraverso la fitta nebbia, finché giunge presso un gruppo d'ombre. Quella di un guerriero si spicca dal gruppo e legato manovra una ruota gigante che gira incessantemente, alzando e abbassando il poveretto.

«Non ti spaventa la guida, «ha tentato di sedurre la tua Zeus l'ha punito in questo modo». La guida è impaziente, e ti porta via da lì. Per un attimo cerchi di scorgere tuo padre, ma Decano è già avanti e mostra intenzione di fermarsi. Lo chiami, ma in quel momento perso di vista l'ombra di tuo padre. Continua al 279

249

Improvvisamente si avventa su di te mentre cadi in ginocchio, e ti stampa una tremenda pedata in pieno petto. C'è un sinistro strisciare di ossa, mentre un colpo rapido calcio ti colpisce alla nuca. Non vedi e senti più nulla. Senza che tu te ne renda conto, ti accennano sul bordo della nave e ti scaraventano in

acqua, dove sarà per sempre condannato a fluttuare il resto della spazzatura che inquina il Mediterraneo. Anche i delfini, ti trovano già morto e non possono più aiutarti.

250

Prima di imbarcarti, offri il tuo preghiere a Poseidone. Con una gentile brezza di ponente il dio annuisce ad averle accettate. Continua al **254**

251

Rapidamente stringi il serpente, tenendolo fermo nel tuo braccio. Ma come guardi meglio scopri che è completamente nero. Strano, allora ti accorgi d'aver catturato la zampa d'una pantera! Il flessuoso felino ti colpisce con la zampa altera. Devi combattere contro l'animale (che ha POTENZA 5 e PROTEZIONE 13). La zampa che ti ha inferto ti rende FERITO ed inabile. Al primo colpo, dato che si trova in posizione favorevole, con due dadi.

Se muori e sei salvato da Zeus vai al **557**, se riesci tua volta a FERIRE la pantera vai al **450**

252

Un forte vento gonfia le nere vele, e lancia rapidamente la nave sul mare scuro come il catrame. Guardando la nave, che sembra così ostile e rabbivalesca. Nel giro di un'ora la ciurma mormora di ammutinamento. Il forte vento diventa una vera e propria tempesta. Le grigie nubi increspano il cielo come un velo scuro sul freddo suolo.

La prua solca fragorosamente le onde e spruzza la fredda acqua salmastra ti colpiscono, risvegliandoti da

l'incoscienza. Ti levi in piedi e vai, sottocoperta per sfuggire dalla tempesta. Prosegui al **361**

253

Sei nell'acqua fangosa che ti arriva fino alla cintola. Guardi il fiume verso l'altra riva. Il traghetto di Caronte sta lontana dal pontile e il vecchio barbutto punteroso ti fa. Per ora sei a mezza via e ti meravigli che le anime stiano ad aspettare il traghetto, visto che questo non è per nulla difficile. Allora, come la barca si avvicina, Caronte fa scivolare la pesante pertica sulla superficie dell'acqua fino a colpirti di taglio alla nuca. Cadi in avanti nell'acqua fetida ed un violento tracollo ti trascina sul fondo roccioso: questa è la punizione per quelli che non pagano il traghettatore!

254

Sono dodici giorni trascorsi in mare finalmente scorri terra e ti rallegri. È Citera, la boscosa isola di Afrodisia. Sei sopravvissuto alle tempeste e perciò rendi grazie al dio degli oceani. Le correnti ti fanno superare la isola, ed è solo dopo molte ore che giungi al Capo Sapan, il punto più a sud della Grecia continentale. Una piccola donna dai capelli corvini ti chiama. Non sai chi è e ti senti rinascere, come capisci di non trovarti sul infido suolo nemico o sui salati regni di Potamoni. «Aiteo» grida, «ti abbiamo aspettato per due giorni. Cosa ti ha fatto ritardare?» Guardi la donna e vedi che accanto a lei c'è una bambina di cinque o sei anni che arrampichi, sulla scogliera per raggiungerla (al 422).

La rete viene lanciata di fianco della nave e i cavi sono così tirati a bordo e sistemati sulla tolda. Appena il sottomarino si avvicina «Sono Mark 8», mercante fittizio. «Mi sto recando ad Atene».

«Per il viaggio ti costerà... questo mantello di lino»
e, senza indugi, il mercante: «Non si può aver
nulla gratis a questo mondo!»

Non hai altra scelta che accettare le sue condizioni. Il
momento, ti toglie il vestito e lo getta da un lato. «Mi
raccontar cosa» ti dice, in risposta al tuo sguardo di
stupore. «Sorprende sempre».

...aggio verso Atene dura solo qualche ora, e la v-
a della città ti catturizza. Ora sei vestito con una tu-
ca di ripiego Sbarchi, e lasci il porto, per nu- a di
maciato di sautare per l'ultima volta il mercante fe-
538" e, inzi a salire sulla collina verso la città (al

renti della marca crescente, che si portano via pezzi di legno bruciato per depositarli su qualche spazzata lontana. Vogli lo sguardo da quel triste spettacolo quando noti una dozzina di focoli che sta asciugando al sole più in là sulla riva. Un vecchio barbuto si mette a oro. Cosa fai? ti avvicini al vecchio (vai al 453), oppure lo catturi e lo blocchi. (vai al 542), oppure, infine, lo assali (vai al 510)?

257

Senti che c'è stato un malinteso e che gli uomini creano qualcun altro. Cerchi di spiegarli ma costoro sembrano piuttosto dubbiosi. Se Afrodite è la tua protettrice, o se la dea ti è FAVORILE, vai al 349, se la dea ti è NEUTRALE vai al 549, se, infine, la dea ti è SFAVOREVOLE vai al 371

258

«Questa gente non sembra molto lussuosa» dice Decano, «né particolarmente ingorda».
«Devo chiedere scusa. I lussuosi, e gli ingordi, sono stati trasferiti da qualche altra parte durante la ristrutturazione dell'Acce. C'è una gran confusione negli interi gruppi hanno ricevuto una sistemazione temporanea ed è piuttosto difficile trovarli».
Davanti a te uno scriba siede ad uno scranno, intento a scrivere furiosamente, di volta in volta con aria interrogativa.
«Viene dai cuori dei paesi barbari. Ogni volta che accinge a scrivere l'ultima pagina del suo libro, ne trova ancora due da riempire».
«Ma chi è?» chiedi perplesso.
«Sei tu?» risponde Decano in modo sbrigativo. «Non guardare!» ti grida, mentre fai per avvicinarti a

lui. «Non devi sapere qual è la tua ultima pagina!».
«Se vi allontanate, sei sempre più perplesso. Prosegui al 279»

259

Finalmente giungi alla città di Tebe. Bussi all'enorme porta e giungono due uomini travestiti da uccelli. Loro portano due tremendi artigli e sono, per questo, più spauriti più alti di te. Perplesso, entri nella città. Loro sono molto più pulite di come te le ricordi. Finalmente giungi alla piazza del mercato. Ti siedi presso una fontana. Guardi passare i fedeli tra cui vi sono tanti uomini uccello, conciateli come quelli del portale. Un ufficiale della città ti si avvicina e ti chiede: «Straniero?» Continua al 545



260

«Scompare del dio Hermes ti stupisce? Solo perché ti ho promesso che non l'avrebbe più fatto». Come fai a dimenticarti che è il dio dei bugiardi?»
Torna al punto di ONORE e torna al 240

Prendi 5 punti di ONORE per aver sconfitto il maestro. La sua lunga testa lascia la presa e tu cadi nell'acqua, vicino al vortice, che fortunatamente proprio in quel lstante sta eruttando la sua schiuma e così scaraventa contro la nave tenacia. I marinai ti caricano a bordo con l'aiuto d'una rete e ti depongono, vivo, sullo, sulla tolda.

Presto ti riprendi, e quando la nave raggiunge il porto senti di aver forze sufficienti per accompagnare il mercante in città. Continua al 302.



Prendi conto che questi due suoni, provengono da un ente mortale: si tratta delle Sirene, creature naturali che attirano gli uomini colle loro voci soave per assassinarli sulla agguazza scogliera e divorarli a pezzi. Nessuno può resistere al loro canto, cosicchè rapidamente ordini all'equipaggio di tuffarsi le zecche e la cera d'api e di legarti strettamente all'albero maestro. Al sentire quel pericolo stanno per correre, tu inni, eseguiamo rapidissimi i tuoi ordini. Continua

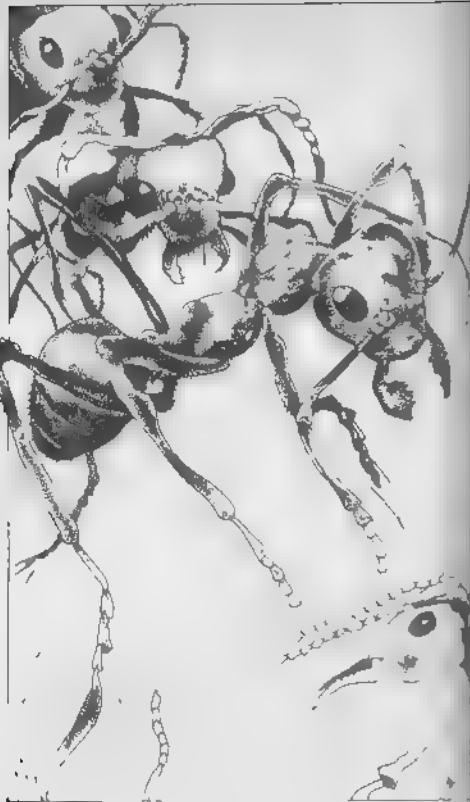
480



La donna ti afferra e, a sua stretta e forte come quella d'un'aquila che cattura un topolino fra le spighe, coglianti di grano in un campo pronto al raccolto. Controvoglia sei trascinato nella sua casa, dentro molto buio, riesci a distinguere solo un tavolino zeppo, su cui sta un'urna, una coppa colma di grano, e un braciere luminoso d'una fiamma bluastra. Non vedi che le pareti sono coperte di viva muffa. Mentre mediti sul tuo destino, le porte si spalancano. Recati al



Se vuoi chiedere ancora agli dei? Vuoi sapere i segreti del dio del fuoco? Prendi 1 punto di INFAMIA per la tua presunzione e torna al 244.



improvviso sussulto ti distoglie dall'origliare. Il istinto di combattimento, affinato nel corso di ne esperienze, ti mette all'erta: ti volti e per un ne credi che la foschia causata dal caldo ti facci or un miraggio. Invece ti rendi conto con orrore an una colonna di enormi formiche di bronzo avanza tro ti te sputano fiamme dalle loro mandibole assenti.

Le «formiche di fuoco» grida terrorizzato uno degli elatori e, come il vento separa la pula dal grano, la gente di Lemno fugge alla vista delle creature terro-
testo

ti combattere contro le formiche. Sono in tutto 10. Ciascuna ha POTENZA 8 e PROTEZIONE 10. causa della loro conformazione meccanica sono co- rette a combattere una alla volta e non traggono vantaggio dall'essere in gruppo. Quando una è colpita, cessa la sua funzione.

Si ritirati via all'11. Se muori e preghi Zeus di salvar ti. a. 126. Se riesci a colpire quattro formiche va 83.

getti il frutto e gli dai un bel morso. Il suo sapore è castro ma non spiacevole. Anzi ti sembra che sia un buon frutto che tu abbia mai mangiato. Markos è un istante e svanito: ti volti verso di lui, ma ogni a sembra davvero molto mutata. I suoi capelli sono entati de color dello zafferano, i suoi denti rivcia- an una smorfia, macchie d'arancio brillante. Accan ti e lui, a terra, ci sono i resti di un frutto di loto: lo sputato fuori. Un peccato, pensi, mentre i colori e mare passano, con una insensibile mutazione, dal

verde al rosso. Un pesante senso di estasi, ti porrai
ti volti verso l'interno del'isola ci sono alberi, ma-
sima, e da ognuno d'essi, pendono centinaia di
grassi succosi dolcissimi frutti. Avanzi verso il
Perche, cos'altro ma hai fatto? Tutto quell'era
qual interminabile lotare, quelle guerre, cosa sono
malapena ne ha, un ontanissimo, vago ricordo
e l'enorme ape si lascia pigramente portare dalla
za tu cerchi di afferrarla. Invece prendi un ramo
non t'importa, lo strappi dall'albero ed inizi a c
i rametti, togliendoli via uno ad uno e poi sa
cendo il ramo in pezzetti sempre piu piccoli. Da
ne diventano centinaia, da centinaia migliaia no
eri mai reso conto di quanto grande fosse un ra
Questo conta, questo e il tuo.
Adesso hai ONORE e INFAMIA 0, ma nemme
questo t'importa, ormai.

Sei in quanto protetto da Atena ti spetta un bonus al punto di PROIEZIONI (come indicato tra parentesi) e non hai bisogno di investire punti di ON 3-2 per avere una preveggenza (però prendi i punti di MAMMA, quando indicato). Ora inizi con 5 e 11 punti di POTENZA e PROIEZIONE (anziché, rispettivamente, 4 e 10), in conseguenza dell'esperienza acquisita nei labirinti cretesi e nella lotta vittoriosa con il minotauro. Prosegui al **58**.

271

Se Atena e tua protettrice, oppure ti è FAVORITA
I.E., vai al **588**, altrimenti vai al **329**

272

Hai paura d'un piovasco estivo, Alceor? Prendi
punto di INFAMIA e continua al **361**

273

Senza aver alcun riguardo per gli antichi costumi
raoi avai, affondi la punta della lancia nel petto
guerriero e la agiti con estrema crudeltà. L'uomo
di disperato, poi ammutolisce e s'irrigidisce nell'attesa
della morte. Quattro indigeni si fanno avanti e por-
tano il loro compagno attraverso la folla. Come le
dei guerrieri si aprono per lasciare passare quest'ulti-
mo corteo, ecco che in fondo appare una gabbia di
ferro, entro la quale si dimena e ruggisce un leone
montagna, in attesa del pasto sicuro che tira a pe-
de il corpo del campione. Trasali al pensiero che av-
resti potuto nutrire tu quel leone, se avessi perso il
battimento. Prendi 2 punti di INFAMIA per aver
ciso un avversario dopo la sua resa e continua al **152**

274

Scende la notte e ancora non è passata nessuna
barcazione in direzione della foce. Molte navi da cer-
co, si vanno da quella parte, ma nessuna s'ferma per
offrirti un passaggio verso nord. Rimpiangi di non
essere andato con quella prima nave, perché anche
adesso avresti avuto il piacere della compagnia di al-
tre persone. Invece sei tutto solo sulla riva. Le
nel freddo pungente della notte egiziana. Ti addor-
menti sulla dura pietra e il giorno seguente viene

da un battere di zoccoli sul terreno. Ci sono
altri cavalieri che passano a qualche metro da te. La-
scia vai al **504**, oppure aspetti ancora un passag-
gio in barca (vai al **411**)?

275

Per un decimo di giorno di viaggio tranquillo sei
giunto ad un tiro di lancia dal Pireo. Nessuno a
qui sembra essere particolarmente preoccupato per
la sanza di Markos anzi tutti accettano il buon grado
la tregua concessa al tremendo controllo che il
palazzone esercitava
che è e meglio non andare a reclamare subito. Il
non senza avere aiuti militari, perciò devi fare nota-
mente possibile ad Atena, prima di tornare da tua
terra. Recati al **19**

276

Le condizioni del re e l'impegno a servirlo, an-
che se in cuor tuo non viene mai a mancare la spe-
ranza di poter fuggire. Per intere settimane attendi
l'occasione per scappare dall'accampamento, ma
non che tu sia costantemente sorvegliato. Poi,
per quasi due mesi di servizi resi al re, sei mandato
al pozzo ad attingere dell'acqua. Il pozzo si trova a
vicino all'accampamento e così credendoti non visto,
fanci a correre all'impazzata per raggiungere le di-
visioni che segnano il territorio proibito. Ma
entro due ore i Nubiani ti riprendono, ti riportano al-
l'accampamento, dove il re ti taglia le tendine dele-
gato per impedirti di fuggire di nuovo. Continua a

Credendo che tu sia il grande Ercole, tornato per portarti via, il cane arretra e s'acquatta nella sua tana. Passi rapidamente mentre il cane sta zitto e non si sbucca fuor. Prendi 2 punti di ONORE, per aver provocato tanta paura in una bestia così pericolosa. Ora puoi continuare a sinistra (al 419), a destra (al 447), oppure dritto (al 561).

Li volti al richiamo, ricordando con un attimo di ritardo il parlo di Decano. L'ombra di tuo fratello si dissolve nella nebbia, tu lo chiami disperatamente ma invano. Hai disobbedito alle regole e ora mai più tuo fratello ascenderà al mondo superiore e alle glorie celesti nella terra luminosa. Prendi 2 punti di INFAMIA. Ora devi iniziare nuovamente la ricerca, in modo per purificarti, e gridi disperato «A mia ombra!»

«Gli uomini di Istaide...» senti gridare debolmente tuo fratello. Poi quel che rimane della sua ombra si dissolve per sempre. Un altro urlo turba quel silenzio. Markos, che corre su per la collina con il suo sacco, è presto ti raggiunge. Vai al 455.

Tu e Decano continuate in silenzio per un bel pezzo, finché la guida si volta verso di te.

«Questo è l'Eliseo, dove sta tuo fratello».

Se sorpreso da queste parole, perché sei ancora condannato da que la nebbia obnubilante e non riesci vedere traccia di quei campi leggendari, pieni di fiori e prati baciati dal sole. «Non è quel che ti aspettavi eh?» continua la guida. Poi, con un movimento de-

no, fa sparire la nebbia e ti mette davanti allo scenario che ti aspettavi.

Come ti ho detto, niente di tutto questo e reale, ma ti comanque vedere quello che vuoi. Vieni, andiamo a cercare Teseo».

Fratello sta in un campo assolato, e sorveglia alcune ombre destinate ad ascendere al mondo superiore. Quando ti vede, ti saluta felice, con le lacrime agli occhi.

Fratello, sei venuto finalmente. Ho tanto rimpianto per il periglio del tuo viaggio così tormentato, e le vicende della possente Africa, ti avessero arrecato danno. Ora vedo che stai bene. Gli dei mi hanno affidato un messaggio per te, affinché tu possa purificarti dalla tua colpa. Ma puoi aspettare prima vederti gli occhi, che porteranno gloria nel futuro alla nostra Grecia. Prosegui al 513.

«Vedi Atco» prosegue Circe, «sei più astuto di quanto pensi». Ma non c'è scampo per te se gli dei non intercedono». A la parola «dei» la sua bocca si contorce nella parodia malata di un sorriso. «Vattene, lascia la mia isolab».

«Sarai ora, chiedi che anche i tuoi compagni siano stati nuovamente in esseri umani, ora che sei. Il tuo è la colpa per la morte di Agnoste (vai al 86), oppure vai subito alla zattera, come ti ha detto la maga (vai al 207)?»

«Raccogli l'arancia e la scagli con violenza verso la gente che ha cercato di umiliarti. Allora i dileggi si mutano in mormorio e la folla, che s'era radunata per



...arsi alle spalle di uno straniero, si disperde. Ti
e ti riposi accanto alla cesta, prendendone a tan-
to in tanto un frutto. Continua al 3.

282

...ro precipita fragorosamente in mare e ti cade
sso, compendoti la schiena. Non puoi più far uso
braccia e sei in balia comperta delle onde. Allora
dei mari si rivela e, afferrando l'albero,acerato
e aggrappi sul petto come fosse un giavellotto. Come
ti fugga dalle tue membra squarciate, lo senti
dire: «Era un uomo neanche per metà...»

283

...a senti la tua vita nelle tue membra, così puoi conti-
nuare a combattere. Poiché i tuoi avversari sono dei
...atori e tu stai facendo un favore agli dei, puoi
...e sparti in più di ONORE (cioè hai IN AMIA
0, ONORE 4).

Se ti ritiri vai al 203, se riesci a FERIRE GRAVE-
...NI ti ritiri vai al 55

284

...i. Puoi o investire 1 punto d. ONORE e andare
al 27, oppure continuare al 100

285

...ere un'idea degna d'un eroe, ma ci sono poche
...anze di successo, circondato come sei da questa
...ta straniera che sembra poco disposta ad offrirti
... Prendi 1 punto di ONORE e recati al 380.

Devi investire da 1 a 6 punti di ONORE, trovando per stabilirlo, per avere l'aiuto del tuo protettore e continuare al 332. Altrimenti, perdi 1 punto di ONORE e continua al 123



Riesci ad afferrare l'arma di uno degli uomini e a affogarlo. Costui grida per il dolore, ma così sei stanco e in grado di attaccare. Prosegui al 20



Torni a galla in una pozza d'acqua ferma dietro la scata e risali sulle rocce, respirando affannosamente fermo per un po' a riprender fiato, e spera che gli Egiziani non ti abbiano notato. Li osservi mentre scambiano gemme e armi per pelli di leopardo e per

per i Nubiani e poi, con rincrescimento, li vedi andare verso nord. I Nubiani ti passano molto vicino e fortunatamente, non ti scorgono. Così, con un po' di gran sollievo, t'incammini lungo il fiume per tornare a Sienne, che è solo ad alcuni chilometri di distanza. È tarda sera quando arrivi nella città e ti diriggi, velocemente alla piccola banchina, dove attraccano le barche. Per la tua fortuna, un traghetto parte per Iebe domani. Sal a bordo e ti addormenti su un mucchio di paglia. Quando ti risvegli la nave è in viaggio già da alcuni giorni per la capitale egiziana. Continua al 56

Capiti ti afferra per il collo e ti scroventa contro un muro tenendoti schiacciato contro la parete con un braccio, benché tu sia una buona e inquantina di metri sollevato da terra.

«Sono due regni dello spirito, in questo mondo», dice quello degli uccelli e quello degli uomini topo».

«I pazzobi urla.

«Non fai parte del regno degli uccelli allora sei un topo» continua, mentre l'aulato cega altri fa sempre più rimbombare le pareti «e se non sei con noi contro di noi!»

«Schiaccia con ancor più forza, facendoti quasi uscire gli occhi dalle orbite».

«Per essere sicuro» grida il capo, mentre il tremendo orrore agli occhi è ormai insopportabile, come insopportabile è il crescendo di urla e grida indemoniate, una disarmonia infernale, un peana per la fine del mondo «Senza sicurezza sei perduto!» Detto questo, ti schiaccia contro il muro senza pietà, rompendoti l'oscello del collo. La testa si piega orribilmente in avanti e cade a terra, caldo pasto per quei pazzi.



290

condotto al tempio del Io, che giace in una prina
ma di arena dove s'alzano alcuni gladiatori. Un
uomo dall'aspetto severo, con la bianca barba tinta
di rosso, si avvicina e ti dice «Sono Iatokon, sacerdo-
te Ares a Olbia. Devi purificarti nel dolore, nel
sangue e nel tormento, perché solo così potrai lavve-
stire l'eroe». Poi ti consegna una frusta di cuoio,
che estrema porta dei crudi e duri metallici
pendono negli occhi ti ordina «Ospiscito!»
Se ti vai al **34**, a trimento, se prendi la frusta ed
inizi il rito, vai al **341**.

291

Un tremendo rumore scuote l'aria. Esci dalla tenda e
guarda: le montagne un tuono dall'alto Olimpo sta
cassando i cieli. Un fulmine s'abbatte su un aereo,
e la sua volta ti cade addosso e schianta per sempre
tutta via. Gli dei giudicano che tu abbia mancato,
Ateo, e si regolano di conseguenza.

292

Questo cane infernale non può essere vinto così facil-
mente: solo l'acile riusci a catturarlo. Ma Cerbero ca-
pisce che tu sei troppo forte e così si rintana nella sua
tana, guardando con tutte le tre teste in segno di sot-
tossine. Prendi 7 punti di **ONORE** per aver scon-
fitto il cane guardiano del Tartaro.

La nebbia è piuttosto fitta e pesante, ma cominci
a portarti a quel paesaggio nudo e monotono. Il for-
se la tentazione di lasciarsi cullare in un dimentito
mondo apnotico, ma il cuore ti batte come impazzito
al pensiero di poter rivedere tuo fratello.

Le ombre, intuen lo la tua forma corporea, si radunano attorno a te come la gente attorna uno straniero vestito di ricchi e insoliti indumenti e lo assallono con le mani e di suppliche per ricevere denaro. Le anime chiedono con insistenza notizie del mondo dei vivi. Tu ignori e ti inoltri nelle tenebre. Puoi ora scegliere un sentiero che si divide in tre direzioni: una a destra (vai al 447), una a sinistra (vai al 419), ed una dritta avanti (vai al 561).

293

Il leopardo ti lancia furiosamente ma, in quell'istante, due neri guerrieri si precipitano verso di te e ti uccidono l'animale. Sollevi il capo e cerchi di alzare i piedi, trasalendo per il dolore che ti provoca l'enorme ferita alla gamba.

Il superbo animale, trafitto dai guerrieri ed impallito, ti ha aperto uno squarcio nel muscolo vivo, che ti costringe a zoppicare ma amente. Il dolore ti obnubila il cervello solo quando raggiungi il villaggio, dall'indomani te fami fare, ti rendi conto che sei stato catturato nuovamente dai Nubiani. I guerrieri ti ricacciano nella capanna, mentre una guardia si mette a vigilare alla porta. Prosegui al 190

294

«Dev, tu stesso costruirti una zattera con gli alberi dell'interno e, quando avrai completato il lavoro, offrilo alle tue preghiere a Poseidone, signore dei mari, che provvederà affinché con le tue deboli forze e fragili imbarcazione tu possa farti a raggiungere la Grecia sano e salvo. Poi ti metterai alla ricerca del tuo fratello Teseo»

Il tuo fratello è morto? protesti meravigliato. Ma il vecchio s'è frattanto trasformato in acqua ed è tra le onde. Sei affamato e devi mangiare qualcosa prima di accingerti alla costruzione della zattera. Vai nell'interno dell'isola, dove scovi un cespuglio di bacche rosse e bianche. Cosa fai, mangi le bacche rosse (vai al 559), mangi quelle bianche (vai al 379), o mangi tutte e due (vai al 439)?



295

Sei di essere svenuto e l'uomo-uccello ti prende e ti porta in spalla, con la forza di un gigante o di un uccello.

Si trascina fuori del granaio e giù per una rampa di tavole di legno, proseguendo per un corridoio formato da una serie di edifici per arrivare ad un capanno. Qui ti sbatte a terra senza tanti complimenti. Sei indolenzito e ti fanno male i legamenti, probabilmente si sono rotti in questo viaggio piuttosto scosceso. Apri gli occhi con circospezione, quel tanto che basta per scorgere una ventina di uomini, tutti mascherati da uccelli. Cerchi di fuggire, adesso (vai al 528) o Oppure prendi tempo (vai al 436)?

«Signore Eaco» gridò «dammi una guida che io possa aggirare nel deserto dell'oltretomba senza dover temere le ombre in tormento che vi abitano!»
L'uomo maciento farfuglia qualcosa e lascia cadere frusta

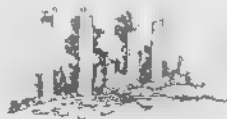
«Mi hai fatto perdere il ritmo» dice l'uomo che se ne va frastato cessi di triturare i sassetti e si starnicchia
«Così vuoi una guida» continua Eaco svogliatamente
«Iub» grida, facendo un cenno ad un'ombra, «va a prendere Decano. C'è l'unico che fa al caso tuo» continua rivolto a te.

In lontananza scorgi Markos, che si avvicina con un sacco di micelgrani. Intanto l'ombra ritorna, assieme ad un uomo coperto da una tunica floscia, con una probabilità la tua guida, porta un orecchino d'argento a forma di croce.

«Decano» dice Eaco, «prendi questo mortale e guida per i regni laggiù. Tienlo lontano dai pericoli, e non stragli i misteri di quel luogo».

«Bene» risponde la guida, e ti fa un cenno di seguirlo nella nebbia. Alora noti che Markos ha raggiunto il gruppo e si è messo a pestare i sassi. Come la nebbia infittisce senti il grido di «in polvere in polvere»
Continua al 548

Puoi prendere 7 punti di ONORE per aver tenuto testa a Proteo nelle sue terribili trasformazioni. Continua al 572.



me crolla a terra e tu gli pianti la spada nel collo. Ora una volta compisci la carcassa per assicurarti di essere competemente morto. Poi pulisci l'arma sulla roccia che cresce abbondante tutt'attorno, la riponi nella capanna e ti prepari a tornare ancora nell'oltretomba. Continua a 546



Quattro uomini ti afferrano rudemente e ti conducono al centro. Loro ti tolgono il perizoma e ti spingono, dopo aver messo un manto sopra il capo, nella capanna di lontananza. Qui prendono a tirarti addosso puzzo di cavallo, un segno di disdegno, e a copriarti con un manto. Lentamente ti tolgono il manto, quattro uomini ti afferrano e ti bloccano a terra, mentre un altro inizia a raderti i capelli con un rozzo arnese. La tua operazione è dolorosissima, ma non ha termine finché non ti hanno tolto anche l'ultimo capello. Ora sei nudo e coperto da laggiù il sangue ti scorre già sulla pelle. Poi ti trascinano ancora al centro per ferirti, vi laggiù urlandoti di andartene se non vuoi rischiare di essere sfregiato in modo ancor più orribile.
Prendi 2 punti di INFAMIA per questa esperienza al umiliante e continua al 316



300

le mani strettamente legate, ma riesci ad afferrare il pello. Ma subito uno degli uomini ti schiaccia la mano destra col suo artiglio e te la squarcia profondamente. Gridi, disperato ed all'ora l'uomo lancia un orrendo ululato di esultanza, e ti afferra la testa con l'altro artiglio.

Lui freneticamente per liberare l'altra mano, ma di colpo con l'artiglio te la blocca, iniziando nel contempo a squarciarti il cranio fino al cervello. Il dolore è insopportabile, ma dura un solo istante: presto la tua testa giace staccata dal collo. Non aspettarti che la possa intervenire in queste circostanze.



301

archi con cautela degli appigli e inizi la salita, non è così difficile come credevi. Ma se tu dovessi cader giù, la tua morte verrebbe sicuramente. Tra un dato, se viene da 1 a 3 vai al 284, se viene da 4 a 6 vai al 27.

302

Markos ti conduce per stretti e oscuri vicoli, fino ad una misera casa priva di decorazioni, nel cuore della città. Si gira verso di te, sorride e poi ti conduce den-

tro un ampio salone. C'è poca luce, ma presto riesci a vedere la sala tutt'intorno: ci sono giovani donne che si accovano appoggiate mollemente su soffici cuscini, e molte a parlare a uomini di diverse razze ed età. In un angolo c'è un banco, a cui bada un omone a l'apparenza un Arabo, il cui vai a chiedere una bevanda, che se ti costa un'enormità. Paghi di malavoglia, ma senza raccar briga. Markos ti ha lasciato, cosicché puoi tranquillamente sorseggiare il tuo bicchiere e conversare con la gente appoggiata ai cuscini.

Il vino e l'atmosfera opprimente contribuiscono a darti un senso di nausea. Markos sta in un angolo, riverso sui cuscini e circondato dalle Africane arrivate. È troppo esaltato per convincerlo ad alzarsi. Tu sai che devi uscire al più presto, altrimenti non potrai far ritorno alla terra di tua madre.

Esci dalla sala e torni verso la nave del mercante. Salisci a bordo ed incontri il capitano che il suo padrone ti ha dato istruzioni di far subito rotta per Arcene senza aspettarlo. Allora la nave salpa immediatamente e si allontana rapidamente dalle acque della costa africana. Tu hai una sensazione al o stesso tempo di dolore e sollievo al fondo del petto un po' attenzionato al mercante in tutti gli incontri di questi sette anni. Forse lo rivedrai di nuovo.

Continua a navigare per i regni salmastri di Posone (al 275).

303

L'imbarcazione si avvicina e ti sembra di udire il grido e il canto di alcune fanciulle. Cosa fai, vai a vedere che si tratta al 242? Oppure ordini ai tuoi compagni di continuare a vogare (al 32)?

304

Se hai un oggetto vinto durante il primo gioco e torna al 106 per tirare nuovamente. Se non possiedi oggetti, tira un dado e torna al 106. Se non hai nemmeno una dadi, vai al 91.

305

Se offri un rospo di avorio lavorato (vai al 364), una piuma verde (vai al 383), uno spaccino (vai al 181), oppure un elmetto (vai al 151). Se non possiedi nessuno di questi oggetti, oppure se non vuoi offrirti nulla, vai al 580.



306

Dopo quattro anni e mezzo più tardi il senso di rifiuto non si è attenuato. Tu e il resto della ciurma vi siete abituati all'idilliacca vita di Oziggia, fatta di continuo ripetersi di mangiare, bere, dormire e giocare nella foresta. Perché, c'è forse qualche altro modo di esistere possibile, ti chiedi? Se Era e tua protettrice ti suggeriscono di andare al 463, altrimenti vai al 29.

Il volto del capo s'illumina in un ampio sorriso e scopre i suoi denti bianchi come l'avorio. Si fissa a dare a una profonda risata e poi dice qualcosa che non riesce a capire: ti guarda fisso negli occhi e non sa di una risposta. Non sapendo che che si aspetta, cerchi di farti vedere due parole in greco per calmare la tua non ostilità. Ti guardi perplesso e l'ombra comincia a urire e a gestacolare selvaggiamente. I guerrieri iniziano a strisciare sui piedi tremolanti e chiaro che covrai fare qualcosa per placarli. Cosa fai? Ti inginocchi ai suoi piedi in un atto supplicante (vai al **138**), oppure cerchi di convincerlo a qualcosa a gesti (vai al **78**)?



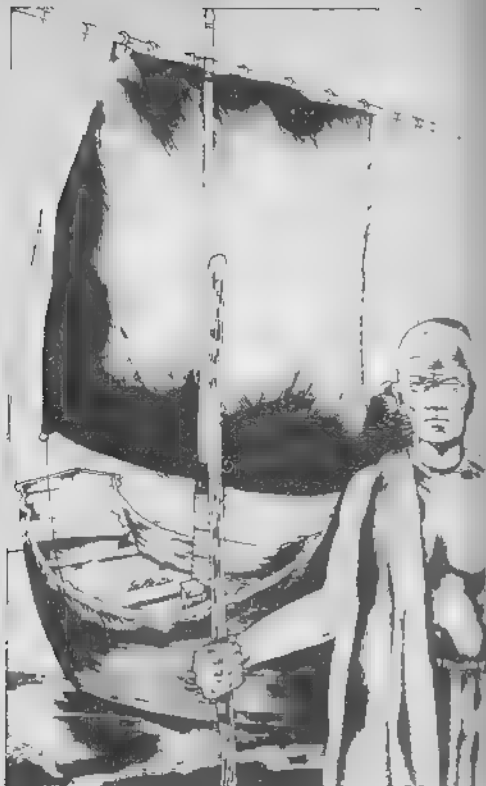
Si leva, le mani e l'inginocchi. Ma senz'esitare e stante i due ti spacciano con le loro spade. Se Zeus può ancora salvarti, vai al **173**.



La caccia del Boscimane è infinita ne veneno perciò la terra priva di coscienza. I Nubiani allora fanno correre i Boscimani e ti riportano al campo, ne la tua anima a. **190**).



che rugisce, ma questo possente rumore si modera in un sibilo. L'anima se morito in un viscido niente. La sua lingua biforcuta clacpeggia avanti e dietro mentre si prepara ad affondare i denti nella carne. Devi continuare a combattere contro il serpente (POLIENZA 3, PROIZIONI 14), che colpevole per primo con due dadi, poiene e ancora SANO), e tue fente, invece, non sono guarite. Se muori e vien salvato da Zeus vai a. **557**, se riesci a FERIRE il rettile vai al **251**.



... per i campi gialli, scuotendo a capo per il
punto e lo stupore. Quanti cambiamenti hanno
questi mesi alla tua Grecia! Gli dei devono es-
auriti e hanno scagliato fulmini per colpire gli
e i gli infedeli. Finalmente giungi al villaggio
metrias dove trovi un traghetto per l'Isola. Si trat-
ta di una barca esile appena degna di solcare il mare,
ma non hai altra scelta. Il burbero traghettatore ti
chiede un obolo per il passaggio.

«No, non siamo mica sullo Stige!» protesti.

«Visto che sono venuti, i Fenici, ragazzino» ti
risponde senza batter ciglio.

«No, sono un ragazzino, ma Alteo il vendicatore»
urla. Ma nessuno ti sta a sentire.

«Un obolo, vai al 17), oppure aspetti un'altra barca
(vai al 267)?»

... tentando via il marinaio, balzi in cima alla scala
... terra, una lunga pertica con un pericoloso arpione
alla punta.

«Armi, Ateniesi, all'armi» gridi. «Chi sta con me?
Chi contro?»

«Sono sei marinai ammazzati e altri quattro insicuri-
ti. I dadai, per sribuire quanti fra i sette giovani e le
... stanno dalla tua, puoi aggiungere an-
... o più per ogni 5 punti di ONORI che puoi (o
investire, ma devi decidere prima di tirare

... e sono meno di sette. Ateniesi dalla tua, vai al
135, se sono al tuo fianco da sette a dieci Ateniesi,

... a 515, se ti sostengono più di dieci Ateniesi, vai
al 406.

Er, arrivato qui a tempo in cui si riuniscono a tre ore, è tornato quel momento. È notte ed ogni guerriero che giunge dal più lontano accanimento porta la torcia.

Tu e i Nubiani vi disponete in un ampio cerchio, mezzo a quercie e tempio, a danza rituale dietro ad un leone di montagna rinchiuso in una gabbia di vimini che si agita come un uomo in prigione. Improvvisamente il leone si scaraventa sulla tribuna sbarrata, che cede per l'impatto, e balza fuori della gabbia. L'anima è non ha mangiato da tre giorni e si fiammeggia con due rapidi balzi su ventura corse con le enormi fauci spalancate. Gli altri guerrieri corrono alla fuga, ma tu stai fermo, attenti a non riuscire a muovere un dito. Il leone ti si aggrappa e ti ha bocconi nel tuo povero corpo. Neanche Zeus può aiutare quelli che si dimenticano della terra natale.

Gli uomini mangiano baccelli rosse e, di tanto in tanto, ne spuntano i semi ma si rifiutano di darsi. E se che hanno pescato. I piedi sulla riva e le onde vanno quasi a lambirti i piedi se seccato daver ti viaggiato e di essere sfuggito a tanti pericoli solo per trovarti di fronte a questi pescatori ignoranti, che ti picchiano di far ritorno a casa. Decidi di tornare con la tua barca. Solperai senza far provviste, perché non puoi aspettare più a lungo. (Continua al 525)

Mentre giaci immobile, gli uomini accello decidono venire da te. Se ritardi ancora la tua decisione non

che avvantaggiare gli uomini accello, perdi la punta d'ONORE e recati a 295

Alzati rapidamente voltandoti, ogni tanto per scartarti che non ti stiano inseguendo. Dopo aver corso a perigliato per diversi minuti, ti senti al sicuro. Sei giunto ad un prato erboso. Lavanu c'è un bosco con alcune pecore che brucano liberamente. (Continua al 235)

Se confessi a non voler tirare via all'oracolo. Il sacerdote è indignato e, improvvisamente, viene preso da convulsioni, finché il figlio Ares in persona non riesce per poter sua «Zeus è arrabbiato. Quando ti sei di andare dall'oracolo devi andare. Liberati una volta per tutte di quei stupidi così. Hai un'ultima visita. Basta tentennamenti. Buona fortuna». Con 2 punti di INANITA per aver ignorato gli ordini di Zeus, e prosegui al 232.

Nonna di scendere, scuoti il leone e ne ingosti la pelle, pensando che forse così ora somigli a I racie. Recati al 546

Il leone sembra seccato al tuo rifiuto, ma non dice nulla. segue un silenzio imbarazzato, interrotto solo dai rumori provenienti da dietro la tenda, dove sua moglie prepara il pasto.

Finalmente la donna sbucca fuori con una grossa tazza di zuppa fumante, che ingosti di gusto. L. bo.

lente, ma hai troppa fame per aspettare che si raffreddi. Quando hai finito, la donna riprende la tazza e ti dà la tonda, mostrandoti una tinozza in cui la figlia versa acqua calda. Riempita la tinozza, anche la figlia versa dall'altro lato della stanza.

Allora ti avvicini a quel bagno approntato per te e la tonda ti spogli ed entri nell'acqua calda con un aiuto della zia! Quando ritorni, pulito e rinfrescato, ti accetti l'ospite e intendo a parlare con un altro abitante dell'agge. Decidi di non disturbarlo ulteriormente, ringrazi ed esci dalla casa e ben conscio del fatto che devi intraprendere nell'oltremondo, ritorni scalinata che porta nel cunicolo delle gallerie sotterranee (a. 530).

320

Ti allontani dalla riva, Agnoste non dice una parola sulla tua gara, ma semplicemente ti spinge nella zona centrale e ti mette un disco tra le mani.

«Non c'è tempo per il riscaldamento: sei il primo lanciatore». Il tuo primo tentativo è un fallimento completo: il disco di bronzo vola solo per qualche metro e impatta subito al terreno. Per il secondo lancio ti concentri in mente. Il trucco di fare qualche rotazione è lo stesso, per guadagnare in accelerazione, finalmente terzo tentativo è passabile. Il pubblico segue con il più vivo interesse i propri beni. Il pubblico ti incoraggiava solo due o tre amici di Agnoste ti incoraggiava con i loro applausi. Vai a la pedana per il tuo quarto e ultimo lancio, compi una rotazione e, quando stai per imprimere al disco la direzione voluta, l'attrezzo ti sfugge di mano e piomba tra gli spettatori. Ti sei gettato malamente alle dita, e per alcuni istanti nemmeno ti guardi intorno. Poi noti che un gruppetto di Troiani si è radunato intorno a qualcuno: il disco deve aver

colpito uno spettatore. Ti avvicini e vedi il raccastrante risultato della tua incapacità: hai colpito tuo figlio Agnoste! Continua a. 103

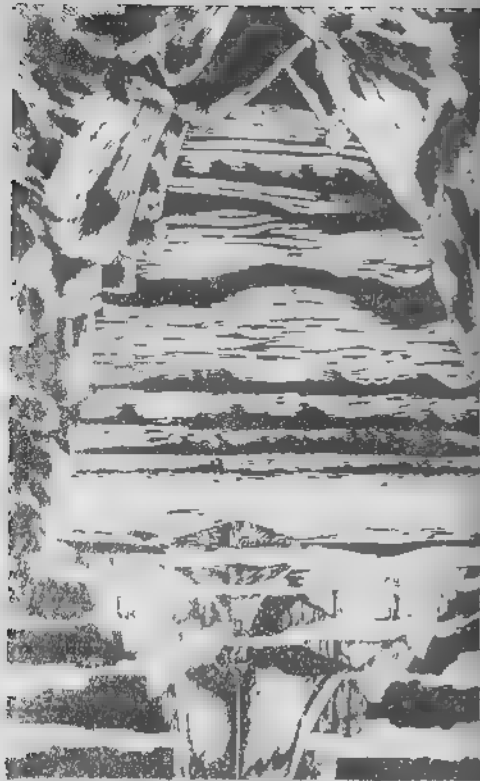
321

Non hai capito che sei un amico e non hai inteso le parole del greco, ma i guerrieri non capiscono il greco e si metteranno a significare del tuo frenetico gesticolare. Sei pronto a testa percossa ma finalmente sembra che si vada ad una decisione. Hanno un pisso avanti e si metteranno con forza per e braccio. Tu sei così impigliato a muovere braccio e mani per farti capire che almeno hai il tempo di difenderti. Però ora puoi liberarti di lui, ti incolarti da la stretta e ti liberarti dai Troiani (vai al 287). Altrimenti, puoi rassegnarti a lasciarti condurre da loro e sperare per il meglio (vai al 110).



322

Non hai ritirarti in mezzo alla folla, ma non ci riesci e sei costretto a restare in prima fila. Una donna vestita di neri panni si precipita fuori del tempio. «Arise, Arise» intona la folla, e poi «Demetra, Demetra». La donna sembra essere posseduta da qualche spirito, probabilmente quello di Demetra: i suoi capelli sembrano intuocati e i suoi occhi sembrano lanciare bagliori fulminanti. Continua al 262.



323

ella ceca d'api e de cordamer Se si, vai a. 263,
non ne hai, vai al 303.

324

metri per finire proprio tra le mani di un'a tra guar-
diero. Anche lo grugnisce il soldato, e ti spata addosso
il punto di ONORI, e sei scortato a palazzo
a custodire i soldati. Continua al 160

325

entre caga, noti che l'aria è diventata piuttosto nebbia. All'inizio c'è una leggera foschia, come quella
senza la mattina da un lago, ma poi diviene sem-
pre più densa al punto che non riesci a vedere a più
pochi metri di distanza. Allo stesso tempo hai l'im-
pressione che la nebbia ti stia quasi spingendo verso
di sicché non stai più cadendo, ma sei sorretto da
un soffice cuscino di nubi. Nuovi, nella nebbia fino a
giungere il suo o, ma la visibilità si fa ad ogni
istante sempre più precaria. L'aria è diventata davvero
opprimente e pensi che sarebbe impossibile vi-
vere in questo luogo. I polmoni avvertono la pesan-
za della nebbia e il respiro si fa più affannoso, in-
sistenza odi alcuni cani abbaiare e dirigerti verso la
porta dei atrati. Improvvisamente la nebbia svenisce
e rivelare il paludoso fiume Stige, che nessun'anima
può attraversare finché non abbia vagato senza scopo
per cent'anni proprio sul a riva dove sei tu. Però sa-
rebbe opera un esile traghetto, che va da sponda a
sponda a trasportare le ombre nei regni d'Ade. Cosa
fai? Ti avvicini all'imbarcazione (a. 176), oppure cam-
mini per un po' lungo la riva (al 575)?

Il signore della guerra sta di fronte a te, brandendo un minaccioso bastone. «Non venuto proprio ora una battaglia. Sì, il tuo valore in guerra è grande e sei già sulla via della purezza. Non aver mai paura». Detto questo il dio si trasforma in un'aquila e si avvia, lanciando un grido da lontano. Continua al 25 ricordati che dove ti viene indicato che devi tornare per quattro volte, a te, che Ares tanto stimi, bastano solo tre colpi.

Sai svegliato da strane voci e per un istante temevi venire nuovamente catturato dai Nubiani. In realtà tratta di un'altra tribù. Cavalcando coi piccoli cavalli hanno dei lineamenti piuttosto duri e marcati. La loro parola è oggermente più chiara di quella dei Nubiani. Parlano in un modo lento e prudente, non certamente in quello strepito senza pause della lingua nubiana. Ti portano un cavallo e ti fanno cenno di montare in groppa, ma ci riesce solo dopo alcuni tentativi sbagliati. Andare a cavallo era disapprovato a Itezene, perciò non ti era mai stato concesso di imparare farlo, sebbene ti sia stato detto che tuo fratello, prima di salpare per Creta, era diventato un ottimo cavaliere. Così, senza alcuna esperienza, continui con questi uomini attraverso il deserto, mentre dietro a te il sole scende rapidamente sotto l'orizzonte. Non hai minima idea di dove stiano andando e nemmeno chi essi siano, ma senti di trovarti tra persone fidate. Ricorda al 226.

Uomini stancamente sul sentiero, senza quasi più speranza di trovare la via in tutta quella nebbia. E tu sei lì, cerchi di scaldarti, raggomitolandoti sotto il cielo.

Giovane si fa avanti nella direzione opposta, porta una tunica di un verde lucente, ben visibile in distanza. Lo oltrepassa e tu ti voti a guardarlo, anch'egli si ferma, ma sembra incurante della tua presenza, tracolla la borraccia dalla cintura e comincia a bere un po'. Tentato, però, s'è gelato e vien fuori in tanti piccoli frammenti cristallini che cadono a terra e si sparpiano. Il giovane aggrotta le ciglia, rimette a borsa la sua pila e scompare nella nebbia, facendoti affare il terreno coi suoi passi regolari. Fortunatamente s'è fatto più caldo e la nebbia si è fatta per rivelare una figura impalpabile che sta triturando dai sassi, mentre un'altra persona, questa in carne ed ossa, la cerca, gridando con una frastuono. Cosa fai, ti avvicini (vai al 431) oppure continui a guardare da lontano (vai al 432).

Ma ti allontani dal fumo, ti appare la dea Atena, vestita di una tunica bianca come la purezza. Tu non devi disperare. Questa è l'isola di Faro, l'isola di Proteo, il vecchio dei mari. Cercalo sulla spiaggia ed egli ti dirà come tornare a casa, adesso sei bloccato su quest'isola deserta». Dedicando quella dea ti indica il fumo, e tu immediatamente comprendi che è la tua barca che brucia. Quando ti muovi nuovamente verso Atena, la dea è svanita. Continua triste ed amareggiato verso la spiaggia (a. 256).

Il re ti fa capire che devi combattere a fianco dei guerrieri, per provare che sei eguale a loro per valore. A trimento, sarai reso immediatamente schiavo. Al ritorno al la tua capanna per prepararti per lo spettacolo.

Il mattino presto, e partite in cinque per andare a cacciare. Gli, nel primo pomeriggio hai potuto dimostrare il tuo valore con la lancia, facendo due prede. Gli guerrieri hanno ciascuno già tre prede, ma sei certo che non essere rimasto troppo indietro. Rientri nei giorni di Itezene, quando caccavi il verrvaggio, e ti costringevi a stare a tu pari coi più anziani ed esperti venatori.

Un grido improvviso ti riporta al presente. Quattro Boscimani hanno attaccato il vostro drappello. Devi combattere contro uno di loro. ha POTENZA PROTILIZIONE 11, in più reca una corta lancia (POTENZA 1). Tu hai con te una lancia (POTENZA 1). Non puoi né ritirarti né arrenderti.

Se lo uccidi, vai a 134, se muore e vieni salvato da Zeus vai al 309.

Batti via la lancia e, con un ampio movimento, fa capire che ti arrendi. Per un attimo i campioni restano perplessi ed indecisi, poi accettano la resa, ringraziando. Raccoglie la tua lancia, a spezza in due e ti si avvicina fra le urla acclamanti del pubblico.

Il re nubiano ritorna nel centro dell'arena e, assieme al campione, ti afferra alle braccia e alle gambe per trascinarvi via. Solo dopo qualche metro ti accorgi che ti stanno portando in una gabbia di giunchi, dove c'è un enorme, furioso, affamato leone. Aprono la por-

ta di gabbia e ti gettano dentro. Devi combattere il leone con tutte le ferite riportate durante il primo combattimento. Il leone ha POTENZA 6 e PROTILIZIONE 12.

Se riesci ad ucciderlo vai a 565, se muori e sei salvato da Zeus vai al 477.



Sei nella sorte, ma continui a essere trascinato via. Però proprio quando stai per perdere ogni speranza, scorgi una malapena, a causa della salsedine che ti acceca, una costa che si fa sempre più vicina. Ti accetti di riprenderti, prima di finire sfracciato contro gli scogli. Ti alzi sul e gambe e ti trascini via. Non ce la fai più a tenerti in piedi. Davanti a te si odono gridi e pianti, sembra che siano in greco! A vedere di che si tratta (al 240), oppure stai ferito dove sei a riposare (vai al 500)?

Torna al 106 e tira di nuovo.



Alteo ritorna assieme ad un uomo piuttosto
 «...» e dal faccione largo, vestito di ricchi indumenti,
 ornato di gioielli, anche bracciali. Questi, ti dà una
 patita sulla schiena e ti dice in greco: «Alteo, la tua
 zia non fin qua perché le tue imprese sono dav-
 vero degne d'un eroe! Io sono Ramsese, faraone
 d'Egitto. Vieni con me, rilassati».

Quindi nel palazzo ti ordina che tu sia ristorato: ti
 danno un pasto succulento e del buon vino forte,
 tre danzatori ti intrattengono così, oro e tegg-
 iano parlano con Ramsese dei tuoi viaggi e della re-
 cessione dalla prigionia presso i Nabiri.

Intorno a quella notte fonda, il tuo ospite ti augura
 una notte e si ritira nelle sue stanze dicendoti:
 «Domani mi accompagnerai dall'oracolo presso l'oasi
 di Siwa, e poi cercheremo la migliore soluzione per
 te per tornare in Grecia».

Si sdrai sui morbidi cuscini, gustando le suntuose dan-
 ze e giovani egiziane, per sprofondare poi in un
 sonno profondo. Continua al 408

Mentre il carro ti passa accanto, ti rivolgi al contadi-
 no e gli chiedi un passaggio. Costui per tutta risposta
 ti dà una violenta frustata, streggendoti il volto con
 l'ampia e sanguinolenta ferita.
 «Non avrai più passaggi a ufo da me!» grida, accian-
 do al galoppo il cavallo.

Ma fai inseguir il contadino per dargli una lezione
 (al 529), oppure lasci perdere e continui per la tua
 strada (al 414)?

Per due giorni vai in giro per l'isola alla ricerca di cibo, ma non sembra esserci ombra di selvaggina. Sei sempre più indebolito e quando finalmente rimbombi in un cespuglio dalle bacche bianche, ti metti a mangiarle avidamente. Ma sono avvelenate e presto mostrano i loro dolorosissimi effetti. Se il Zulu può salvarti se puoi ancora pregarlo, vai al 557.

Vedi le anime destinate al mondo superiore bere la piva qua del fete, per liberarsi da ogni ricordo del passato. Ma non ti fermi e continui, con impazienza, la sentinella e ripido e scosceso e ad un tratto sparisce nell'oscurità. Presto sei costretto a concentrarti sul basso sentiero. Il terreno è scivoloso e la ghiaia ti scivola sotto i piedi ad ogni passo, rotolando in mille sassi, giù per la collina. Dietro, i rassicuranti passi del tuo fratello cominciano a scemare, però tu non esisti. A loro senti un grido: «Alteo, Alteo...» Ti voltano a rispondere. Prosegui al 278.

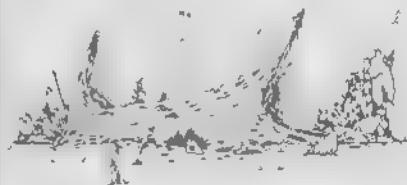
Afferra il capo, gli togli il coltello e glielo punti alla gola.

«Ascoltate bene» gridi agli altri, «se potete capire questa lingua civile, ascoltate. Mettetevi a terra, mani sulla testa. Ora me ne andrò ma se sentirò rumor di passi se oserete inseguirmi costui morrà! Il silenzio è fondamentale. Spingi il dito alla punta del pugnale, cosicché il capo degli uomini-uccello è costretto a tirare indietro la testa. Nulla di più eloquente i suoi seguaci vedono l'espressione di terrore che è nei suoi occhi ed obbediscono prontamente.

Se minacciando il tuo ostaggio col coltello, esci dal capannone fino al recinto e qui gli strappi la mano per rivelare un volto cadaverico e molto stentato.

Se va via per la città chiedi. Non risponde, ma i due occhi guardano per un istante in direzione di un muro a sinistra. Ridi: «Ho capito, ho capito».

Tagli la gola all'uomo-uccello, lo abbandoni in un cespuglio e corri verso il sentiero. Non ci sono rumori di inseguitori e riponi il coltello nella cintura. Dopo un'ora la foresta si dirada e riesci a scorgere la strada. Ti muovi a velocità ma inciampi su un cavo teso sul sentiero, evidentemente una trappola. Cerchi di alzarti, ma quell'istante un uomo-uccello esce da un nascondiglio, ti salta addosso e ti taglia la testa di netto con lo sperone.



Aspetti e intanto diventa buio. Affamato e stanco ti siedi pazientemente ma poi, quando non sembra più essere possibile di procacciarsi del cibo, ti acciandi al sonno. Così sei preso alla sprovvista quando un uomo ti sveglia e ti par a in greco, sebbene un po' a scatti.

«Io parlo la tua lingua» inizia, e per la prima volta riesci a vederlo, come ti fa un giro intorno a piazza davanti a te: si tratta di un Nubiano, molto alto, ma per nulla minaccioso, perché appare del tutto privo di muscoli.

«Le tue azioni questo pomeriggio hanno preoccupato il mio... il mio...» si ferma un istante come per cercare una parola, «il mio re ti crede che tu... tu fai magia... su re». Capisci immediatamente queste frasi incerte e ti avvantaggi di qualche istante.

«Be', in un certo senso, avrebbe ragione» gli rispondi. «Ora tu mi farai da interprete. Andiamo dai re...» conclude, sottolineando le ultime parole con un totale disprezzo. Continua al 465



340

Aspetti, per un ora, ma non passa neanche una ora. Esasperato, scagli un sasso contro un albero, ma quello, rimbalzando, ti ritorna addosso ferendoti alla spalla. Adesso sei costretto a sederti, per far sgonfiare il colpo. Alla fine ti alzi e, per quanto tu abbia il piedtuffetto, decidi di salire. Prendi 1 punto di INTelligenza e vai al 15

341

Se Ares e tuo protettore vai al 326, altrimenti vai al 25



342

Investire da 1 a 6 punti di ONORE per renderti come NEUTRALE: se fai così vai a 206. Altrimenti, vai al 132



343

Il tuo olimpico protettore non ti aiuterà, dal momento che ha rifiutato di sottostare agli ordini degli dei, giustificati. La ricompensa all'arroganza e all'orgoglio è sempre la stessa. Prosegui al 164.



Sei contento che la colpa criminosa sia stata per amore avata dalla tua coscienza. Ti allontini da la inferna, sperando di raggiungere la costa de Nord e da lì di proseguire per il Peloponneso. Mentre stai ad osservare il sole che tramonta, appare la tua figura accanto a te sulla zattera. «Sono Irde, ho stata delegata dagli altri dei di portarti un avviso. Detto che, sebbene tu ti sia purgato del a tua colpa, faccia ora rotta verso casa da tua madre Lira, a arrecarti la vergogna che pesa ancora sul tuo nome per il gesto di tuo padre. Il geo è così, può suonare poco gentile, ma tu non hai la prospettiva cosmica che invece hanno gli dei, e credimi ci sono altri sacrifici che uno deve fare, ed è tutta una questione di metter dietro ai mortali quando fanno confusione con gli dei, che naturalmente non è quello che fanno sempre, insomma pensa a quel brutto affare con l'Ercole se in passo i giorni a star attenta a que la guerra e quel assedio, o quella rivolta a Tebe, e in rapimento questi problemi i tuoi sono davvero insignificanti, eppure portano via tanto di quel tempo, e poi non ricevi neanche quella gratitudine che ti spetta perché gli uomini sono proprio maleducati, e se fra un mese un po' di controllo sui loro comportamenti allora le cose sarebbero un po' più stabili e d'altronde è stato il ta que lo che noi tutti cerchiamo, vero, e specialmente quando pensi che...»

Con queste parole Irde sembra interrompersi senza raggiungere alla fine del suo pasticciato discorso. Continua al 128.



Markos ritorna, nota il frutto di loto sparpagliato per terra, fa un ghigno perfido e sputa anche il suo «Gà», è questo che si meritano. Però, se si vedono tornare a farne un carico» e a questa parola il mercante indica il suo equipaggio, intento a raccogliere i frutti.

«Spiracento» dice Markos, «non posso portarti a Troe ne; siamo già sovraccarichi».

Poi urla qualcosa ai suoi uomini e sale sulla nave, immediatamente si paga via dall'isola. Continua al 405

Finalmente hai ottenuto una piena vittoria contro le creature dei mondi inferi, di nuovo ti ritrovi davanti al tempio in rovina di Demetra. Tuttavia c'è ancora una parte della cerimonia da officiare in mano tua: placchette d'argento che hai portato da quel mondo, sogno in cui hai combattuto con i mostri. Ora ti combinare in modo da liberare Scione dalla carestia. Devi lasciarne cadere due e tenere una, lasciati sopra del grano e dell'acqua (vai al 200); quella dell'acqua e del fuoco (vai al 120), oppure quella del fuoco e del grano (vai al 466)?

Non passa molto tempo che cadi da cavallo. Vantentoni ne si polvere, cercando di rialzarti. Ne l'aria suonano le risate degli uomini, che dopo un po' ti aiutano a risalire in groppa.

Perdi 1 punto di ONORE. Aggrappandoti disperatamente all'animale, continua al 226.

«Nonu sopravvissuti vengono legati dagli Ateniesi al capo e giù nella stiva» spiega il capitano del vascello, sotto, alla caccia del capione degli amati. Continua al 119

«Niste ti avvogette nell'aura di vino e gli uomini al capo più amichevoli, rinfoderano le spade, mentre il capo parla di nuovo «Amico, non abbiamo cattive intenzioni. Ma devi stare attento, c'è roba gente che ti assai. Vieni al nostro villaggio per rinfrescarti, ritoiarti, sembra che tu abbia viaggiato davvero molto a lungo».

«Ti conduco al villaggio e poi ad una casa di pietra. All'interno una grassa donna sta parlando con una ragazza e, alla tua vista, ammutolisce. Il uomo dice qualcosa fra i denti. Esse si ritirano immediatamente da un'altra parte della casa, dietro una tenda. La mia donna ti cucinera qualcosa e mia figlia ti preparerà un bagno caldo. Bevi con me?»

«Prendi un calice come di vino rosso-rosso. Lo bevi o no?» (vai al 487), oppure lo rifiuti. (vai al 319)?

«Come si diceva come raggiungi la cima del monte scuro e da qui puoi vedere la terribile scena: la tua città è stata ridotta in cenere e non c'è più nulla di recuperabile. Maledei nel tuo pensiero gli dei, per aver tanto perseguitato con la malasorte. Poi, ti volti e andartene, amareggiato come non mai. L'come se te facessero di tutto per non farti arrivare mai a Troe. Prendi 1 punto di INFAMIA per esserti associato a bruciare l'imbarcazione.

Mare: lungo la spiaggia, lasciandoti alle spalle que-
sti bruciaccorati. Continua al 256

351

Vai alla deriva per sei giorni, ma poi il vento di-
vante si fa più intenso, al punto che inizi a temere per
la tua sicurezza. Le onde si fanno sempre più alte,
pericolose e la tua zattera è ormai in piena balza
liquida e cemento. Non puoi far altro che tenerti stret-
to a quel legno precario e vagare con il remo di ter-
zana, spesso però colpendo l'aria invece dell'acqua.
Se Poseidone è il tuo protettore, vai al 254, altrimenti
vai al 586

352

Turbato e imbarazzato dall'ammonimento divino, ti
dai acqua, marinai e spieghi che devi partire imme-
diatamente. Stanchi e logorati essi acconsentono, ma
che se restano perplessi. Dopo alcuni giorni sei rias-
sunto a costruire una zattera dotata di un albero. Hai
bisogno di una vela, così rubi una tunica ad un arce-
di Cipro. Inoltre riesci lì nascosto a procurarti la
e provi ste

Ben presto sei pronto a salpare, incurante delle sue
placche e preghiere del gruppetto radunato sulla spiag-
gia.

Ormai in mare, spieghi ai tuoi compagni che devi re-
carti sulla costa italiana: loro sono molto contrari e
quasi s'ammutinano. Possono fare ben poco, però e-
i venti ti stanno spingendo in direzione nord-ovest
per poi farti piegare verso est. Passano due settimane
e le provviste sono quasi esaurite: tutto quel che rim-
ane è del cordame e della cera d'api. Continua al 168

353

Le regole per questo terzo libro della serie «Grecia
antica» sono esattamente identiche a quelle dei due
precedenti volumi. I tuoi valori, però, sono leggermen-
te modificati: ora parti con POTENZA 5 e PROTE-
ZIONE 11 (più tutti i bonus eventualmente accordati
dal tuo protettore), per l'esperienza acquisita nella vit-
ta e nella lotta con il Minotauro.

Se il tuo Poseidone ti è SI-AVORI-VOI E, tira un
dado se esce 1-2, il dio ti è ancora SI-AVORI-VOI E,
se esce 3-6, il re dei mari ti è ora I-AVORI-
VOI E.

Se ricadi al paragrafo corrispondente al tuo protetto-
re, vai al 351.

Se è Afrodite, vai al 217;

Se è Apollo, vai al 354.

Se è Ares, vai al 532,

Se è Atena, vai al 58,

Se è Ercole, vai al 486.

Se è Poseidone, vai al 117

354

Il mare graci sottocoperta ti rinvia già in preghiera ai tuoi
protettori. Poi senti a sua voce

«Tu ti sei comportato bene. Tutto quel che devi
fare adesso è tornare a casa ad Atene, dove tuo padre
ti sta aspettando con impazienza. Adesso devo andare,
ma se qualcosa che devo dirti, assolutamente, chiedi
a Nere». Ah, sì, le vele, sai, vero? Nere per il disastro, e
anche per il successo. Oh bella, e tardi, devo andare.
Buona fortuna!»

Per un istante c'è un silenzio tombale, poi si sentono
chiaramente i colpi delle onde sul fianco della nave

Ti alzi e risali a prendere una soccata d'arni fres.
Continua a: 252

355

Tutt'intorno il terreno è soffice e paludoso e se
strette, a fare passi accorti, cercando un appiglio
mo ad ogni movimento. Una trentina di metri
avanti il terreno è più sodo e ciotlo e sono i ber
ce sagli. Sei, dunque, in un anello paludoso circo
to di una fitta vegetazione. Dietro a te la collina è
dolcemente e cecid. Li andare fin assu per avere
panoramica su tutta la zona. Ma ben presto ti man
Il fiato e giunto in cima, cadi a terra esausto. In
istante ti sei già addormentato. Continua a: 547



356

Vieni sbalzato dal carro, che intanto prosegue la
corsa rovinosa, e ti ritrovi fra l'erba l'ontano, il cui
lo emette il suo atimo nitrito d'agonia. Lo razi
scendi la collina verso l'ebe. A lato della strada
un coltello spezzato, probabilmente gettato via
qualche v andante, lo raccogli e lo riponi nella cintia.
Prosegui al 259

357

ricordi de le parole di Decano e ti trattienni in tem
e an girarti. Il grido continua, ma diviene sempre
a non fino a cessare. Sai su per la collina finché
lunga la luce del giorno, tuo fratello non è più
a. Rimagini continuamente sul modo in cui po
purificarti, cala tua colpa criminosa, quanto una
e anima. «Atco!» Il rincuori tuo fratello, dopo
ce l'ha fatta. Ma non è l'esco quello che sta sa
sa per la collina gridando il tuo nome, ma l
tante teniero Markos, col suo sacco. Lì raggiunge
in tutti valeno.

Un messaggio per te da parte di tuo fratello. I ho
verato lungo la salita. Dice che devi cercare i Fita
crunque siano». Continua a: 455.



358

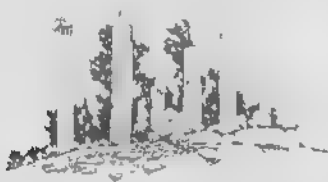
Un morso al frutto e ne gusti il dolce sapore.
Sembra che sia passata un'eternità da quando mangia
per l'ultima volta, benché sia molto difficile valuta
il tempo, qua sotto. Potrebbero essere passati minu-

ta, ore o persino giorni. Nuovamente il latrato della bomba ne l'aria, così, avanza nella sua direzione. Continua all'85



359

Molti si sono meravigliati che un giovane Nalco possa parlare greco: qualcuno ritiene che sia un figlio di Apollo, altri sostengono che un mercante, imprigionato da quel popolo, glielo abbia insegnato. Altri ancora credono che delle pergamene, depositate su una nave dal mare e portate nell'interno dalle carovane dei nomadi, contengino il segreto di questa sapienza. Prendi il punto di INFAMIA per aver cercato di penetrare in questi arcani e recati al 339



360

Tremenda è l'ira del dio del mare. Le acque s'avvicinano turbolente alla nave e i sartame dell'albero si rompi e precipita con un rumore assordante. Puoi investire da 1 a 6 punti di ONORE, tira un dado per poter nuotare fino alla riva, a 320 Oppure puoi affrontare l'ira di Poseidone (al 282).

361

nonni, che ti stavano aspettando sottocoperta, ti guardano ruidemente. I guardi attorno attoniti e con lo sguardo del capitano, anche lui inerte. I giovani e fanciulle ateniesi sono confusi e non sanno che parte stare. La nave beccheggia e rolla, impazzita e senza comando.

«Il responsabile della nostra concitazione» grida il capitano «che gli dei lo puniscano per il suo pentito» «il unico modo per soddisfare gli dei è il sacrificio e sacrificio a loro!» urla un altro. Si tratta di ammucchiamento premeditato. Se hai 10 sottometri (vai al 175), oppure combatti al 312,



362

Sor il capo, ma i soldati capisce male il tuo frotto. Il gesto. Chiaramente è confuso, ma il suo volto rifluisce l'ira crescente. Le tue parole non hanno alcun peso per lui e devi perciò difenderti.

La guardia ha PROTENZA 10 e PROTEZIONE 12, ed è armata di una lancia (PROTENZA 2) ed uno scudo molto grande (PROTEZIONE 4, PROTENZA -1).

Se ti arrendi vai al 71, se muori e preghi Zeus affinché tu sia salvato, vai al 225, se ti ritiri vai al 324, se riesci a FERMARE GRAVEMENTE l'avversario, vai al 421.



segno del pugno chiuso e l'intera compagnia si è messa a ballare, commesso un tremendo sacrilegio. Gli indios ti lanciano addosso tante lance che oscurerebbero il sole. Vindice Alteo, nella prossima avventura osserva meglio i graffiti nelle grotte...

La zia ti guarda e sorride ed improvvisamente il suo atteggiamento diventa amichevole. Con molta cerimonia prende un obo o dal suo borsellino e te lo mette in mano. Facendo finta di capire, lo segui mentre ti conduce per una buia galleria, lungo file e file di scaffali pieni di ceste di melograni. Cerchi di chiederle cosa si sia fatta a corte troiana di tutti quei frutti, ma ormai sei arrivato, come un cieco condotto da un cane, in un luogo angusto, ad una sala dove aspetterai tuo cugino. Continua al 104

Il primo tappa del tuo viaggio verso Ilio dalle alte mura, a Troia delle antiche leggende, è Lemno. Le sette mane di traversata, dovute alle cattive condizioni meteorologiche, ti sono sembrate mesi. Sei sbarcato dal solito vecchio mal di mare e dalle ferite riportate a Creta. Gli Achei si fanno beffe di te ma non tra te. Cresander ben presto assaggerà il filo della tua arma. Finalmente appaiono le coste di Lemno, isola sacra ad Efesto, dio del fuoco. Continua al 384

Abbassi la torcia e ti allontani dal marinaio. Ma costui era l'uncino e te lo cala nel cranio: il tuo cervello

schizza via in un istante. Un attimo di dolore insopportabile e subito cadi morto: nemmeno Zeus potrà salvare uno così ingenuo, anche se proprio gli ingenui hanno più di tutti bisogno del aiuto del re degli dei.

367

Rimani sulla spiaggia, accanto alla barca, mentre sole cocente ti interdispisce. Lì cadono le paure per effetto dei raggi spicciuti, raddoppiati nel loro intensità dal riflesso del mare, e presto ti addormenti. Quando ti risvegli, il sole sta tramontando ed è freddo e tace. Ricavi un laneo dal legno della barca per cercare di appiattare qualche pesce. Però non riesci a catturare neanche uno ed incompensato sei bagnato tutti. Devi scagliarti e scagliarti per raccogliere il legno e positarlo sulla spiaggia, e ti senti di appiccicarti il fuoco, ma non ce la fai, a causa del forte vento. Finalmente accendi una fiamma e parandoti dietro la barca, e a conforto di quel fuoco dimentichi il tuo stomaco vuoto e ti lasci andare al sonno. Continua al 576.

368

Afferri una rampa e scendi nella stiva. I bagagli luminano qui e là la stiva carica di panieri vuoti. Ti muovi cautamente e t'imbatti in un ammutinato che tiene in mano un arpione. Il marinaio lo brandisce per ferirti ma tu ti pieghi, parandogli la torcia davanti al viso.

Devi combattere contro l'ammutinato ha POTENZA 4 e PROTEZIONE 11, con in più l'ancino (POTENZA 3, PROTEZIONE 1). Tu hai la torcia (POTENZA 2, PROTEZIONE 0).

Se ti arrendi vai al 249, se muori, Zeus interviene a salvarla. Vai al 425, se riesci a FLIRIRE GRAVE. INFANTE il marinaio. Vai al 218.

369

per undici giorni la carovana segue il suo percorso nel deserto. Sei stanco di andare a corso di cammello, la forma di trasporto più scomoda che tu abbia mai sperimentato. Finalmente appare alla vista l'isola nel gran mare deserto della Libia. I viaggiatori sono euforici, il sacerdote ti porge un pezzo di agnello, che, sostiene, è un amuleto portafortuna. Sei ricevuto nel tempio ad offrire. Offri una preghiera a Zeus e lo segui (al 506).

370

Facile gli dei è molto meno efficace che piacere ai sacrifici. Prendi il punto di INAMIA e torna al 350.

371

Se proprio tanto grida uno dalla folla. Tutti si fanno intorno e prima che tu possa scappare due energumeni ti scroventano a terra. Cerchi di liberarti e, come stai per farlo, altri due ti sono addosso. Continua al 299.

372

Andi ad una donna, che sta trasportando un'urna piena di farina sopra il capo (vai al 26), oppure ti avvicini ad una guardia, armata di lancia e di uno scudo con la protegge dalla testa ai piedi (vai al 187).



373

«...to da questi due anziani, tu, vindice Atreo, cadi
e ginocchia. Prendi 2 punti di INFAMIA. Vedendo
che presto i due senza pietà scenderanno per
liberare il tuo spirito dal suo rifugio terreno, decidi di
fuggire. In fondo si tratta di due vecchi. Ti scosti
all'ultimo istante, parando i loro colpi.

Sei a PERIRE GRAVEMENTE. I due, vai al
32 se ti ritiri, vai al 18, se muori e vieni salvato da
Zeus, vai al 33.

374

«...rumorosamente alla porta del palazzo ed una
guardia viene ad aprire.

«...no Atreo il vendicatore, il vero re di Atene» cu-
re imperiosamente, ma l'Egiziano non ti capisce.
Arriva un'altra e si mette a parlare con la prima.
«...dopo un po' ti indica l'interno del palazzo. Si trat-
ta di un edificio magnificamente costruito, le cui mura
sono state di recente ridecorare con splendidi mosaici.
«...a guardare ammirato, mentre la guardia va
per prendere qualcuno. Se hai più di 50 punti di
VIRL vai al 334, altrimenti vai al 392.

375

«...colomba! Sciocco, lascia la colomba! Vizhazid ti
muove con violenza e subito capisci. I 4 liberi dalla
gabbia e immediatamente, come fosse ispirata da
te, la colomba vola dritta verso la scogliera. Se-
condo, trovera, un passaggio sicuro fra le rocce, ti
aveva detto Arissa.

«...matori vogano freneticamente, il tamburo batte al
pazzata e c'è una tale tensione nell'aria che sembra
essere di fronte ad un sacerdote che legge le for-

maie di sacrificio agli immortali, prima di uccidere
giovane predestinato al crudele rito. Ti aggrappi
bordo della nave, ignorando le schegge che ti penetrano
nella carne.

Proprio ora stai attraversando lo stretto canale, e
improvvisamente scema del tutto, anche se il mare
non sono meno turbolento. Con un gran tracasso-
mentoso la roccia vivente ruggisce e tuona, poi
muove le Spiegiali, hanno iniziato il loro viaggio
mortale. Gli scogli aguzzi si stringono sempre più
torno alla nave, come gli artigli di magliata e mietono
d'acqua fronte al uccidere.

Tuttavia le forze infernali non prevalgono e
mentre erico va fine raggiungi il mare aperto. Ora
fare rotta per Caccidonia. L'equipaggio esultante
grida di gioia. Prosegui al 112

376

Hai spezzato le schenti al cospetto l'animale, e
spasmodici contorcimenti di dolore, finalmente
Ringrazi gli dei e ti lasci cadere, ansando per la
di questi lotta. E' ancora molto caeco e le lacerazioni
minerali a gonfiarsi. Però il tuo sterco a dritti mac-
griamente noia e ti avventi sulla carne del leopardo.
Cos'era da davvero imbruttibile, ma la maledizione
o stesse. Le mosche si radunano attorno alla carcassa
e ritornano anche gli avvoltoi quando ha finito
mangiare, lascia che resti della carne a quei
spazzini di carogne. Continui zoppicando, perché
leopardo ti ha ferito alla coscia destra, non hai idea
dove andare, ma davanti, sull'orizzonte, scorgi due
gare. Hanno delle lance e a pelle scura. Si tratta
due guerrieri. Cosa fai, gridi per avere aiuto. Vai

44 - Oppure ti nascondi, perché temi che possano
arti ostili, vai al 177

377

mercante solleva la mano sinistra, mostrandoti
no. Per un attimo credi di aver vinto, ma poi noti
la stessa mano anche la spada. Con una rapida mos-
sa ti mette in saccoccia, per poi andare a parlare
nuchiero. Ti uzi e raggiungi il parapetto. Le onde
non così calme e serene, ma di quanto furia sono
se di un momento all'altro! Dopo alcuni minuti
si avvicina da te. Continua a 239

378

Il più violento del confidino s'abbatte sulla tua po-
nascita. La strada è tortuosa, e tu cadi indietro
entro per volare, poi sulla strada, dove rotoli e ro-
come una bambola. Infine ti fermi, con le membra
lacerate e le ossa rotte, morto per sempre.

379

Per due minuti scarsi prima che ti prendano tre-
nate e convulsioni ti scuot tutto e sudi copiosamen-
te. Il veleno ha ormai agito completamente, che fine
servile per un vendicatore come tu, Alteo, il con-
quatore di Talos, gigante bronzeo di Creta, il vinci-
te incontrastato del Minotauro. Hai potuto sotto-
stare le Amazzoni, i Cretesi, i Nabiani, ma la natura
ha avuto il sopravvento.
Sei ancora vivo, gerti a Zeus, vai al 557

380

Le semini, piuttosto robusti e ben piantati, si avvicina-
no, ed un panico improvviso ti prende. Allora ti

volt per paura di essere attaccato anche alle spalle è troppo tardi. Un colpo violento ed un sinistro scricchiolio sono i tuoi ultimi ricordi. Continua al 201

381

«Ma» gridi, cercando di liberarti dalla presa. Percepisci che gli uomini non ti asceranno andar via da Lemno. Afferra un tizzone ardente (POIENZA 1) dal braciere e li attacchi.

Ognuno ha POIENZA 5 e PROIEZIONE 1. Non hanno uno spagno (POIENZA 2 PROIEZIONE 1) ed un pettorale (PROIEZIONE 2). Ricordati le regole per il combattimento contro più avversari. Se ti ritiri, vai al 203, se muori e preghi Zeus a salvarti vai al 283, se riesci a FERIRE GRAVEMENTE tutt'e tre gli avversari, vai al 55. Non puoi arrenderti.



382

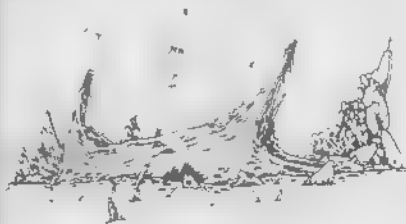
Zeus è perplesso e stupito che un morto e inteso se stesso con tanta furia e poi cerchi il suo soccor. Perciò non prende minimamente in considerazione tua preghiera. Continua al 125

383

La piuma alla guardia, che col volto rosso d'ira, guarda con l'espressione di chi sia stato insediato di propri amici. «Porco di un Etiano!» grida, e scappa.

È stato na POIENZA 5 e PROIEZIONE 2, con una lancia (POIENZA 2) ed un ampio scudo (POIENZA 1, PROIEZIONE 5).

Se arrendi vai al 71, se muori e Zeus interviene a salvarti, vai al 225, se ti ritiri vai al 324, se riesci a FERIRE GRAVEMENTE la guardia, vai al 421



384

Venchi a Lemno, finalmente terraferma sotto i tuoi piedi. La baia non è molto frequentata e sono solo poche persone che camminano pigramente nel sole di mezzogiorno. Ad alcuni metri dalla riva c'è un pozzo, intorno al quale un gruppo di uomini parla e gesticola animatamente.

«ancora melograni», Vihazid, non ne voglio più...»
«le gettò nel giardino del padrone...»

Non mi interessa se è sacro...»
Se ti fusti ti è FAVOREVOLE, oppure NEUTRALE, vai al 224. Se, invece ti è SFAVOREVOLE, vai al 265

Le onde ti trascinarlo lontano per giorni e giorni, sia oltro qua e là come un tronco dentro e fuori le acque schiumanti. Resisti, aggrapparti ad una roccia e a pregare tutti gli dei che ti conservino in vita. Finalmente vieni slittato su una riva, risalendo capofitto a spingerti se lo sguardo al cielo e lì, torreggiante come un enorme titano che guardi altezzoso, si minaccia nemici, vedi il monte Pelì, i vasti verdi mari lo di boschi e piante dai potenti ricamamenti.

L'aspetti cadere svenuto, e lacqui ti lambisce il po. Prosegui al 105



Prendi 10 punti di ONORE per aver sconfitto i Nani. Raccogli una lancia e continua la tua ricerca, che se ad un certo punto ritieni che forse sarà meglio cercare legna nell'interno. Inoltra, comincia ad aver fame e non c'è proprio niente da mangiare nei paraggi. Vai al 39.

tanta paura da non fermarti nemmeno a parire gli abitanti di questo villaggio. Prendi 2 punti di AVVENTURA e continua al 316



Il maestro afferra uno degli uomini sul ponte e lo trascina via nelle sue tane. Il poveretto grida orribi mormorii mentre della ritorna nella sua tana, ma non c'è niente che tu o chiunque altro possiate fare per salvarlo. Markos governa la nave senza mai guardarsi né a destra né a sinistra, risale a coniarla fuori dagli stretti d'interno senza altre perdite. Poi lascia la barra al nocchiero e ti raggiunge.

La prossima volta che ti farò con solo un ferito o una nave senza dispersa. Comunque dimentica tutto. Quando saremo arrivati al porto, ti condurrò con me e ti mostrerò le curiosità del luogo».

Da qui a tutti i giorni arrivate alla costa. Hai fretta di partire sulla rotta che desideri, ma Markos insiste che tu lo segua e così fa, seppur riluttante. Continua al 302.



... il capitano non potere far altro che stare a guardare, furiosi e impotenti, l'altra nave che, incurante di una possibile collisione, vi si affianca a dritta tagliandovi la strada e ostacolando la manovra. Per fortuna i due scafi non si urtano. Il capitano solleva un sopracciglio minaccioso verso un tale dell'altra barca, vestito di panni ricchi e ricercati, facendo seguire al gesto la sequela di tutte le invettive imparate in anni e anni di vita sui mari. L'altro, ovviamente un mercante, non risponde, per tutta risposta gli sorride sardonicamente e saluta con la mano.

La nave fenicia muove rapidissima davanti a voi, come se le vostre vele finalmente riprendono a gonfiarsi. Ma il capitano fienico brandisce un lungo arpione, che si è una taglientissima lama sulla punta. Prima che possa far qualcosa, il Fenicio vi taglia tutto il filo della vela, facendovi piombare giù sulla tolda, poi si tuffa in acqua, a gambe con la mano e si allontana, forte del vento che gonfia le sue vele.

«... non ti chiederanno ad Atena chi ti ha fatto qualche scherzetto» ti grida «di' pure che sei stato ingannato da Markos il mercante! Competizione e lealtà» il tuo scafo s'invola sul mare e presto svanisce dietro l'orizzonte mostrando per la prima volta la parola «fenicio» il nome dell'imbarcazione dipinto sulla poppa. «... marina, da là tua nave cercano di rimettere in sesto» «... insieme. Sono infuriati ma anche rapidissimi». Proseguo al 38

... e immediatamente e, correndo quanto le gambe non ti consentono, cerchi di sfuggire al capardo

Pero è tutto inutile: comunque non ce a fare scappare l'anima e, infatti, con gli balz ti e a a e cinghia e e sulla d'osso, attondandot e a ne a schian e attondo, e sembra l scorgere due per sone all'orizzonte. Grida aiuto, ma farlo fermare e rancolo di gon e anche il leopardo ti ha zzerato una zamba. Se non hai ancora pregato Zeus, ti e e recati al 293. Se invece sei già ricorso al dio, p e e cogli dei pensi che almeno a tua fine e e non così e i rosi e prolungiti come que a e avresti incontrato a causa del cuore e della mano d'acciaio.

39.

Zeus ti trasporta alla boscosa Citera e ti depon e suolo maschiroso. Se presto risanato, così il re e e dei e porta all'isola di Faro, lontano dagli ost e pesto tor (a. 588).

392

Dopo alcuni istanti la guardia e di ritorno con un a fie de dall'aspetto severo, che si presenta, in gr e come magg ordomo del re.

«Dici e essere il re di Atene, eh?» ti chiede, squattr e col coll'ato in basso. Ti rendi conto di avere e aspetto tutt'altro che regale. «Bene, avanti e torna tti un anno. Potremmo crederci, allora».

Detto questo, ti spinge fuori del palazzo e ti cons e di provare a tempio, dove hanno più considerazione per g schiavi stranieri. Tieni conto del suggeriment e vai a cercare il tempio di Ammone (a. 464).

393

Prendi con riconoscenza la pelle di leopardo e va a cadere in giro per il porto se ci sono imbarcazioni e sapano verso il delta del fiume. Scopri che per e due giorni non ci sarà e cana nave in viaggio verso a. Però una piccola nave da carico e pronta a n e per la Fenicia, a ora vai dal capitano per ne e un passaggio fino alla foce del Nilo, che ti e ricordato.

Passano due giorni, e sei fin troppo felice di lasciare en e rimetterti sulla rotta verso casa. I viaggi e tre giorni, piuttosto sgradev li, perché rimanti e scoperta a curarti la febbre presa quando ti cattu rono i Nubiani. In preda al del rio, credi di vedere a e protettore a e prese col Minotauro: per fortuna e arse e non hai più di questi sogni.

Un mercante fenicio ti fa sbarcare in una cittadina sulla e est della foce, dove presto trovi un battello per e per la Grecia. Decidi di costeggiare il delta per e virare a nord verso il Peloponneso. Dopo due e di navigazione raggiungi Faro, vicino alla riva e del Nilo. Qui ha intenzione di fermarti, e così fai rotta verso l'isola. Continua al 507

394

Arrivi alla porta, ma due uomini ti afferrano le braccia e scambiettano. Poi ti obbligano ad inghiocciarti e e al loro capo, lucente nei suoi abiti e piume do e. Continua al 289

395

Senti chiamare da una voce familiare. Ti voti e orgi Markos in carne ed ossa, che porta in spalla un rosso sacco.

«Niente da fare, caro Alteo, non ti lascerà passare senza l'obolo. Niente denaro, niente passaggio. Questa è la regola e non giova discuterla».

«Ma dove ne posso trovare uno?»

«Avresti dovuto portarlo con te. Te ne procurerò uno, ma ti costerà qualcosa». Dicendo questo, si squadrà dalla testa ai piedi e poi ti fa la sua offerta: «Un mio obolo per la tua spada». Poi, notando la tua decisione, aggiunge «Ti aggiungerò un mio ingrano». **Prendi il sacco pieno di quei frutti.**

Cosa fai, accetti l'offerta del mercante (vai al 493). Oppure cerchi qualche altro modo per oltrepassare lo Stige (vai al 582)?

396

Ti rendi conto che non c'è possibilità di salvezza in questo luogo arso dal sole. Prendi il punto di INIMIA per aver preso coscienza della tua condizione e torna al 376.

397

Prendi il punto di INIMIA e perdi il punto di ONORE, come al solito, per esserti ritirato. Continua al 316.

398

Aggiri l'ostacolo e vedi un bagliore luminoso. Ma è troppo tardi: le fiamme di una torcia ti raggiungono agli occhi, bruciandoli, orribilmente. I ammutinati hanno dato fuoco al paniere e ora ti attacca con la torcia. **(POTENZA 2).** Egl. ha **POTENZA 4** e **PROIEZIONE 10**. Tu sei disarmato e già **FERITO**. Se ti arrendi vai al 249, se riesci a **FERIRTI GRAVEMENTE** vai al

249 vai al 94, se muori e vieni salvato da Zeus. **156**

399

aggiro e molto più grande di quanto tu pensassi. Sei sono in muratura e costruite con una certa cura. La gente che ci vive dev'essere civilizzata, non di quei barbari. In realtà c'è più speranza che certezza in queste tue osservazioni. Camminando fra le case mi sei accorto di un uomo tarchiato, che si strisciava dietro di te. Improvvisamente ti paria, prendendoti alla sorpresa.

«Alteo, non andare in giro a ficcare il naso nelle case come un cane o uno spione. Dimmi come hai fatto a dare la quale cosa vieni. Noi dell'Illiria saremo lieti di concederti la nostra ospitalità, perché sebbene non ho deciso di vivere tranquillamente, non siamo dei barbari primitivi».

«Se Alteo, il vendicatore» ti presenti orgogliosamente al vero re di Atene. Mi sembra che gli hai appena ordinato che io non possa mai più farvi ritorno, ma per sette anni sono stato trascinato da una tempesta all'altra del mondo».

«Se fra amici, Alteo» ti risponde, «ti prego, vieni a casa, dove potrai lavarti e ristorarti».

«Presenti e presto sei in una grossa abitazione, dove la moglie e la figlia del tuo ospite stanno conversando con il tuo ferito. Il tuo ferito ti ordina loro di preparare un bagno caldo e un buon pasto per te. Entrambe le donne si ritirano dietro ad una tenda a darsi da fare e tu aspetti.

«Ecco, bevi con me ora» ti invita l'uomo, offrendoti una coppa di vino. Cosa fai, accetti (vai al 487), oppure rifiuti il vino (vai al 319)?

Markos s'avvicina con un ghigno. «Non mae a ti si gioca di nuovo, ma contro di me questa volta le regole fen cie». Cosa fai, accetti (vai al 106), oppure rifiuti. (vai al 502)?

Il Velo d'Oro si gioca a turni ad ogni turno si puntano un obo. Lira un dado per te ed uno per il tuo avversario. sottrai il risultato di quest'ultima tua e confrontalo con questa tavola, seguendo le istruzioni:

+5	} vai al 14	5	} vai al 243
+4		4	
+3		3	
+2	vinci la posta + 1 obolo	-2	} perdi la posta
+1	vinci la posta	-1	
		0	

Se ti restano ancora oboli, puoi tirare ancora. Se ne hai più nessuno, puoi ritirarti ed indare al 204. Se ti ritiri mentre hai ancora oboli vai al 141

Il tuo sonno è dolce per la prima volta dopo mesi puoi dormire tranquillamente. Prosegui al 245 prendi 1 punto di ONORE.

La piuma verde è un simbolo degli Achei, popoli non certamente nelle simpatie dei Troiani. Attenzione Fenici, anche quando portano doni. Prendi 1 punto di INFAMIA e torna al 383

«Un codardo» ti grida uno degli Achei. Tu sei stato educato alla maniera troiana» aggiunge il re. «Irene non ti servira molto se dobbiamo sbattere. Lasciamolo perdere e giochiamo per conto nostro».

«Questo, sì, allontanano di qua che metro e si siedono in cerchio, discutendo animatamente e giocando a dadi. Dopo un po' ti metti a dormire, prendi 1 punto di INFAMIA e continua al 440

«Vai per il mare aperto, lontano da l'isola cui lo grido di potertene andare da lì. Alla fine sei stanco dalla fatica e cadi in preda al sonno. Ti ricongiungi con un balzo scoprendo che la zattera è ancorata a una spiaggia sconosciuta.

«In un'imbarcazione sulla riva, la metti al sicuro e la marchi, ed inizi a perlustrare l'interno, nella speranza di trovare un po' di cibo.

«Alcune ore t'imbattono nell'entrata di una grotta. Ti nell'oscurità. Ti avvicini con cautela per paura di essere sorpreso da qualche animale feroce, che potrebbe avere a propria tana nella caverna. Sulle pareti l'imboccatura ci sono dei dipinti di qualche tribù di questa isola dev'essere dunque abitata! Uno raffigura un giovane, che chiude la mano a pugno mentre l'altra è tagliata la testa. Un altro raffigura una donna con la mano aperta e le dita ben tese nel simbolo del

«... e ti accetti la perlustrazione e bruscamente interrotta da un violento colpo che ti sferrano alla schiena. Riesci a voltarti e scorgi due indigeni con la pelle coperta di stra-



zini e i capelli ornati di fiori. Ti minacciano con
e piuttosto primitive e rozze.

«Ma scappi, vai a 146), cerchi di negoziare con
vai al 321», oppure li attacchi, (vai al 201)

406

I compatriotti gridano unanimemente il loro so-
no. Alteo, il venditore. I quattro marinai, ri-
sogna, capiscono da che parte tira il vento e ti
sanno a squarciagola. Il capitano si fa avanti:
«Possiamo uccidere i nostri passeggeri. Deponete
armi».

«Ma li alzi giù per la scaia, dicendo: «Avrete salva-
za. Abiate fiducia in me, e vi prometto che ce la
farò tutta assieme a sostenere questa tempesta. La-
sciate perdere i vostri propositi: saranno dimenticati,
come un sogno viene dimenticato. Durante il giorno
se persistete nella vostra felonìa, allora dovreste
frontarvi con la mia ira, l'ira di un favorito degl-
i. Un bagliore di luce sovraterrena illumina a stan-
do. Il chiarore persiste: perciò alzi gli occhi al cielo
e un fulgore biondo corre lungo la barchetta e al sarti-
a. Un segno!» esclama.

«Vedendo i marinai si lasciano convincere, e men-
tre avevamo continuato ad essere sballottati dalle onde,
e per la ritorno la pace continua a. 228

407

«E ad allontanarsi dal a folla e vai, sconsolato, un-
a riva. Giungi ad uno scoglio nel quale c'è un'am-
grota da cui sbucca una donna anziana, coi capelli
bianchi come la neve sulle montagne e le ossa defor-
mate dalla vecchiazza.

«Alteo» e grida, «ha. Bisogno di conforto. Lascia oggi il tuo futuro». Dicono questo, raccogliendo le foglie avvizzite da sole e le sparpagliano nella gente e brezza marina le spinge in ogni direzione mentre la Sialia legge i loro movimenti, segue con lo sguardo, come un fanciullo alla ricerca di un giocattolo perduto. Purtroppo la Sialia tremita e tace, perciò devi cercare un responso divino a te. Continua al 28.

408

Il giorno seguente proprio all'alba, l'arte scende sveglia dal profondo sonno. «Dobbiamo partire presto» ti spiega, «se vogliamo arrivare al Nix prima che gli altri siano in piedi. Se partiamo più tardi, l'intera città sarà già al fiume per vederci e così perderemo un sacco di tempo».

Ti alzi in piedi e io seguo, meravigliandomi per i problemi che tanta celebrità causa al re. Al porto, sulla imbarcazione del re, uno splendido vascello decorato di oro e gemme dall'ampia velatura dipinta con porpora di Troia, la popolazione e davvero garbata, si raduna attorno alla nave e cerca di vedere qualche delle guardie sono costrette a frenarla e ricacciarla indietro. La nave si allontana fra un'improvvisata flotta di piccole imbarcazioni radunate per salutare il re. Molte si avvicinano fin che possono per dare una chiamata all'interno del vascello reale.

Viaggi per sei giorni, e poi per ben due settimane devi attraversare il deserto libico in uno splendido lanchino trasportato da sei schiavi. Finalmente giungi ad un'oasi. La lettiga del re viene trasportata dentro un tempio, mentre tu resti all'esterno. Dopo alcuni istanti il re esce a piedi, e sembra alquanto preoccupato

di non suo ritorno a Jebel. Dice «Prendi questi reami come segno della nostra amicizia e dell'alleanza con i nostri popoli». Ti porge un bricciolo tempestato di coriandoli ed un pezzetto di guala. Poi si smonta calando a terra ed entri nel tempio (al 506).

409

Il re ti dice le parole di tuo padre, che ti disse tanti anni fa. «Viaggia con le vele nere, se viene cambiale in quelle rosse e bianche, così saprò già al tuo arrivo se sei vivo o no».

Ma se insisti a captano ti cercano vele rosse e bianche in città più sotto le trova, e l'equipaggio e i giovani che ti accompagnano sono entusiasti di azzardare. Un vento favorevole le gonfia subito e spinge la nave ad una buona velocità, cosicché presto raggiungete il Pireo. Lì una folla di troacocchevole s'è accalciata sulla banchina e, quando la vede, a braccia alzate sulla prora della nave e gridando. I giovani ateniesi scampati a quell'esperienza si spaventano, esplodono in un grido di esultanza e in un frenetico applauso. Il reo, tuo padre, è il primo a salirti ti abbraccia al petto piangente. «Alteo, figlio mio, figlio mio» ti ripete in lacrime. Poi si gira verso la folla, ma non sta per parlare e attraversato da uno spasmo di dolore, e si porta le mani al petto.

«E' questo il momento» sussurra in un fi d' voce, «che sembra stanne per essere uccise per sempre...» «Sì, sì, portatemi a palazzo, che io muoia in pace».

Il re è portato via e la folla si dilegua in un mormorio. Il commento a questo funesto presagio. Tu segui tuo padre (al 61).

Nuoti verso la tromba marina, che a quanto pare è causata da un'enorme balena. Allora raddoppi gli sforzi per raggiungere quella creatura, sperando che ti rifugio nella sua pancia. L'acqua in tumulto torna a voltare, e sei inghiottito dall'anima e che sta per sommergersi. Come l'acqua si rovescia sul tuo capo, lo scontro ti si impiglia in un tinone cerchi di liberarti e ferisci l'anima e, che chiude la bocca e con un colpo spezza in due. Caro Alteo, nemmeno Zeus può intervenire a rimettere insieme il tuo corpo tranciato.



La giornata si trascorre stancamente e le uniche barche a fermarsi sono quelle che risalgono il fiume sulle loro zattere, attraccando rapidamente, per fare rifornimento d'acqua e sa pare di nuovo. Giunta la sera, sei davvero molto seccato e quasi decerti di salire su una nave diretta verso sud pur di andartene da quel posto maledetto. Però prevale il buon senso e resti per un'altra notte ad aspettare sulla riva del Nilo.

Il giorno seguente finalmente un battello proveniente dalla sud si ferma e crescono le speranze di poter proseguire il viaggio. Con gran disappunto però noti che tratta della stessa imbarcazione di due giorni fa. Il capitano viene a prua e ti chiede «Ancora qui? Bene, resti meglio a venir con noi. Stiamo per salpare adesso». Accetti la sua offerta e ti unisci alla ciurma di poppa. Prendi 1 punto di INFAMIA e continui a 210

o dopo aver lasciato il palazzo ti perdi irrimediabilmente per la città. Cammini a lungo senza sapere andare per le vie oscure, finché ti ritrovi al punto di partenza. Così sei costretto a chiedere la via per il tempio alla guardia del palazzo. Costui ride ma ti dà le informazioni volute. Prendi 1 punto di INFAMIA e vai al 464.

PROLOGO DI VIAGGIO e il seguente

POTENZA: 5

ONORE: 22

PROTEZIONE: 11

INFAMIA: 11

La pancia di INFAMIA

La POTENZA 3, PROTEZIONE 0

La POTENZA 0, PROTEZIONE 2

La tempesta di gioielli d'Antiope

La pancia di FAVORIVOLE

La pancia di FAVORIVOLE

La pancia di FAVORIVOLE

La pancia di FAVOREVOLE

La pancia di FAVOREVOLE

La pancia di NUTRALI

La pancia di quanto protetto da Era, puoi pregare Zeus perché ti salvi la vita una volta in più di quanto conosci le regole. Inoltre, inizi con POTENZA 5 e PROTEZIONE 11 (invece che 4 e 10), per l'esperienza acquisita nella lotta vittoriosa contro il Minotauro. Continua al 486

Continua per la tua strada, e presto il carro sparirà. Dopo un po' ti sentierò in via a scendere lungo i ripidi colina, da cui puoi vedere la lontana Tebe. Lungo la via senti un rumore dal sottobosco vicino. Ti fermi ma un colpo improvviso a la nuda non può vedere nulla. Continua al 99.

Entrambi lasciano cadere le spade e si danno alla fuga. Prendi 3 punti di ONORE, e se vuoi spece Decano verso il porto dove chiedi ad un egiziano, appena tornata da frame con una cesta di eresia, di cui tutti si fida. La ragazza non riesce a mettersi lo stesso a scoprire che frame e il Nilotica. Il porto, conspice le or di essere in Egitto. Continua al 544

Non c'è ombra in questa vista piuma e la opprimere cattura del sole di mezza giornata e impietosa loro sudare copiosamente ed hai molta sete, ma non niente da bere nel paraggi. Segui il sentiero che porta su un'altra collina e, quando ne raggiungi, non vedi di nuovo il mare.

Sotto di te c'è un piccolo villaggio di capanne di giua, che sembra stranamente tranquillo, mentre fondo scorgi molte barche di pescatori.

Inizia la discesa e presto sei ai bordi del villaggio deserto, quando noti che le barche sono tornate e i pescatori le stanno traendo a riva.

Cosa fai: vai dai pescatori per parlare con loro? 314, oppure ti nascondi in una capanna (vai a 563

e la guida procedete in uno spaventoso silenzio, che giungete ad un ampio anfiteatro naturale, dove tre omori stanno recitando con estremo imbarazzo. Sono « cortigiani corrotti » ti spiega Decano, « ciascuna ha a sua punizione, appropriata al crimine commesso. Prendi quello per esempio » aggiunge, indicando un uomo circondato da molti specchi che sta in un arco la propria immagine riflessa. « Il re maestro è forte di un monarca molto potente. L'ipoteosi considerava se stesse ancor più importante, al punto di usare che tutti eseguissero i suoi ordini e lo chiamasse re. Rispondeva a tutti con gli insulti. Insultarsi è un'eccessiva considerazione di se come vedi la punizione è quella adeguata ».

Il che l'anfiteatro si riempia nuovamente della gente e continui al 279



come Markos va tra il gorgo e il mostro, ti sposti al bordo della nave per vedere meglio. Scila dalle scale. Con orrore ti accorgi che sta muovendo una testa verso di te e ti intrappola nella sua falci dentata. Ti dimeni per liberarti e devi combattere, ma che non riesci ad evitare che il mostro ritorni nella grotta.

Il mostro ha **POTENZA 7** e **PROTEZIONI 14**.
 maion e Zeus ti salva, vai al **479**, se riesci a **FERIRLO GRAVEMENTE** vai al **261**.

419

Avanza nella nebbia, sicuro che il sentiero ti conduce da tuo fratello Tesco. Però c'è un'altra anima che incontri per prima: si tratta di un ometto seduto su un secchio di legno, con gli occhi fissi su un macigno che oscilla precariamente sopra di lui e ad ogni istante sembra sul punto di cadere. L'uomo ti guarda per solo per alcuni secondi, per rialzare immediatamente lo sguardo sulla roccia. Roccia e uomo sembrano essere perpetuamente sospesi, ed aspettare la caduta. Ma tu però non puoi indugiare: lui deve cercare tuo fratello. Il sentiero giunge ad un crocicchio via a sinistra (**447**), oppure a destra (al **328**), oppure avanti dritto (al **561**)?



420

Sarebbe una pessima idea giocare a dadi con una persona così infida, che persino la morte evita. Ritirati gentilmente invitato, spiegandogli che devi andare a pregare il tuo protettore. Markos ti guarda di sbeco, ma notando che gli altri sono impressionati dalla tua

positura non dice nulla. Fai il gesto di pregare per un po', come un eroe colpito da tanta finta di essere morto sul campo di battaglia per timore che il nemico dal tuo cuore lo spacci una volta per tutte. Essi sono stanchi e non seguono i principi degli dei.

Dopo un paio di minuti, sentendoti al sicuro, smetti e lasci andare al sonno ristoratore. Continua al **440**.



421

La guardia cade in ginocchio e grida disperata. «Ti prego, pensa a mio padre e a mia madre e al loro dolore: mi perdonano. Ti prego, risparmi. Non liberarmi il mio spirito, non spedirlo senza vita nella terra dei Liti, nei regni di Adeo.

Interesso per questa supplica, risparmi l'uomo e gli toglia l'ancia. Prendi perciò 2 punti di **ONORI**. Intanto, mentre stai disarmando il soldato, qualcuno esce di casa per vedere che cos'è tutto quello strepito. Si tratta di Agnoste.

«Perché» esclama, «cugino! Quanto mi sei mancato! In questa terra non c'è stato nessuno con cui potessi parlare». A giudicare dalle quattro fanciulle che lo seguono, c'è da dubitare della verità di quest'ultima affermazione, tuttavia lo saluti con viva gioia.

«Portate quest'uomo dal medico» ordina Agnoste ad alcune fanciulle. Poi si rivolge a te «Dobbiamo parlare di tante cose». Prosegui a. 4



nato per vedere tuo fratello» inizia a lire, men-
min lungo il sentiero roccioso sopra il mare
«Il mio fratello è morto» rispondi

Avrai agito, interviene, «certo» e c'è, con an-
che non immente resti. Ti porge una spada
L'INZA 2 ed un settore. PROIZIONI 2,
che indossi lentamente

«Come bisogno se ne ottiene» fermano ag-
giungendo che l'anno è più essere morto pe-
«Ma...» a proposito sono i suoi.
«Se chiedi che sia la bambina, ma quando ti
«Se ti licita la peccata e scivola. Allora segui in-
zio la Sibilla (al 514).

mi alla casa assieme a la maga e, sicuro che gli de-
ne leggeranno, bevi abbondantemente dalla coppa
e offre. Una strana sensazione ti prende alla gola,
e un formicolio intenso, ma nulla di più. Non ti
anti per niente mutato

«Ti osserva per un istante poi dice «La posizione
ti abbastanza forte. Devo bere un altro sorso».
«Sacerdi e i ragazzi nella disordinata cucina li
«Eettere comeerbe in una tazza versate sopra
«A lento e a versare. Quando colorito in an a-
tro contenitore. Ritorna e te lo offre
«Accetti e bevi nuovamente (vai al 64) / Oppure lo
per timore che a radici, al via già perso la sua
efficacia (vai al 280)?

«Noi, tutte le armi e di tutti i vestiti, eccetto che
la perizoma, sei soltanto dai Nuovi nella grande

pianura. Presto la piana lascia spazio a lo sterminato deserto, attraverso il quale cammini per giorni e giorni attorno a te solo sabbia e dune. I Nubiani ti danno le mani perché sanno che altrimenti non sopravviveresti in quella estrema ess, sembrano del tutto nudi ai cocenti raggi del sole, ma tu sei presto essente. Perù! Il conto dei giorni, ma è solo dopo tre settimane che giungi in vista di una radura. Il giorno stesso raggiungi il villaggio nubiano e sei portato a casa per essere curato dai guerrieri. Gli danno un resoconto nella loro strana lingua sincopata. Continua al **307**

425

Zeus ti rida la vita e guarisce le tue ferite. Devi continuare a combattere, ma ora a tua condizione. SANA. Se ti arrendi vai al **249**, se riesci a FERIR GRAVEMENTE il marinaio, vai al **218**



+26

Come ti abbassi per recuperare la torcia, il marinaio spinge con tutta la sua forza. Cadi pesantemente a pavimento e quello afferra la torcia per copirti. I due vestiti prendono fuoco immediatamente e quando è tutta cerchi di strapparceli di dosso, non puoi far nulla perché stai bruciando vivo. Nemmeno Zeus ti può aiutare.

427

Zeos solleva rapidamente la destra per mostrare che sotto non c'è nulla.

«Ma' Mi spiace». Si mette in tasca la giada e s'incammina al dirto «Vuoi giocare di nuovo?» chiede. Ma non hai più voglia di rischiare le tue cose e torni a parapetto, già pentito d'esserti imbarcato col tuo. Mentre scruti il mare ti chiede se muoi raggiungi Atene, o se gli dei hanno intenzione di farti perire per il resto della tua vita. Il timore del passato mercante ti distoglie da queste meditazioni. Continua al **239**



428

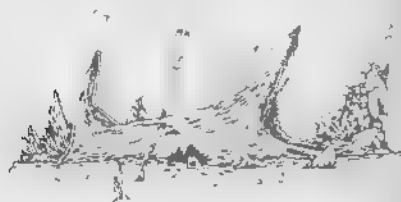
Sei rapido sul sentiero alla tua destra. Lo stridio dei tuoi passi diventa un chiaro segnale di inseguimento. Finalmente giungi ad un punto in cui il sentiero si congiunge con la strada per Tebe e la foresta si dirada. Raggiungi di corsa verso la città (al **193**).

429

Naturalmente le veci non dovevano essere necessariamente bianche. Secondo Simonue che scriverà questi eventi in futuro, anche se parlai erroneamente come Teseo, il segnale era una vela scartata in punti con il fiore succoso del riggioso leccio. Anche le tue veci sono indubbiamente bianche. Prendi il punto C, INI AMIA e perdi il punto di ONCE. Continua al 61

430

Prendi 2 punti di INI AMIA e reciti al 199



431

Le frastate de l'uomo crescono con un'intensità ventosa e contemporaneamente, cresce il frenesì. La prima macina le pietre. Ti avvicini per cercare informazioni su tuo fratello. «Cerco mio fratello Teseo». «Ah, devi essere Arco. Sono Eaco, giudice dei morti», risponde. «ometto ma lento senza smettere di tras». «Dove posso trovare il mio fratello?» continui, torrendo con insistenza al tuo pensiero fisso. «Da qualche parte nell'Eliseo. Non hai altro da dire che un giretto per darsi la prima o poi lo trovi di sicuro».

Se di che una richiesta più formale potrebbe avere successo presso Eaco. Continua al 296

432

Scendi dalla montagna e prendi la strada per Itezene, solo di gioia per il ritorno.

Ma, mio giovane amico ti dice l'inziano alla tua stanza, «ma i nostri cuori siamo molto contenti per la tua». «ricordare che non tutti gli uomini pensano come i Fitalidi».

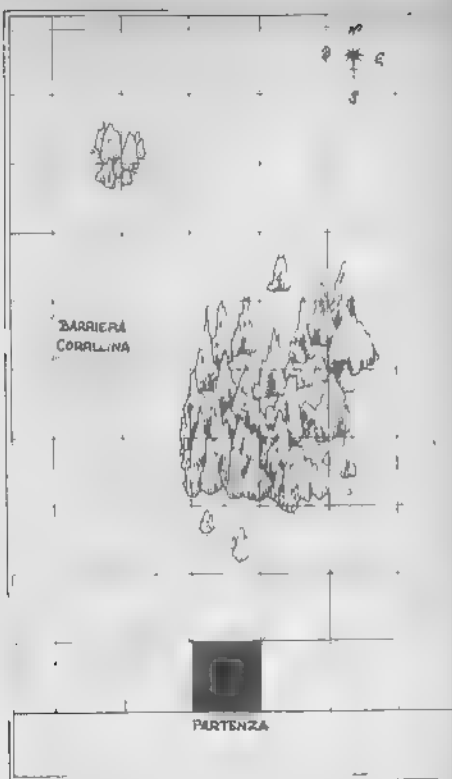
Secondo il ricordo queste parole ti richiama l'istmo, attraversi, e giungi alla collina che circondano Itezene. Vedi già il fumo dei focolari che ascende in sotto al cielo e corri nella pioggia e la fine in una collina. Continua al 600

433

Essi nel piatto cuneo o, impaurito dalla discesa della collina e allo stesso tempo ansioso di non ritardare. Poi, con il cammino, preso dai tuoi pensieri e dimentico di quel che ti circonda, a punto non ti accorgi quasi di cadere. Getti via tutte le cose per cercare di afferrarti a qualche appiglio, ma non trovi altro che aria. Allora precipiti sempre più in basso. Continua al 325

434

Intatti stato attaccato dagli uomini-uccello e come fra breve scoprirai. Perdi il punto di VORE per non avere visto i tuoi assaltatori. Va al



La regata sei al timone di una barca a vela, contro i remi. Ad ogni turno, la barca a remi avanza di una casella lungo la traccia segnata sul tavolo a tua scelta, a meno che la tua barca non si trovi su quella casella.

1. Ovvero, devi andare dove il vento ti spinge. Non viaggiare direttamente contro vento. Se segui la rotta di 45° rispetto al vento (ad es. a nord o a sud con un vento di nord ovest, oppure a sud est o nord ovest con un vento da sud), avanzi di una casella per direzione risultante. Se fai rotta in qualsiasi altra direzione, esclusa quella del vento, puoi avanzare di una casella. Così se il vento venisse da nord, potresti fare due caselle in linea retta a ovest, sud ovest, o sud est o est. Non puoi però far rotta sulla casella dell'altra imbarcazione.

Il movimento per ogni turno è il seguente:

1. La barca a remi avanza di una casella lungo la traccia;
2. Si dichiara in quale direzione vuoi fare rotta e si tira un dado per stabilire se c'è un cambiamento di vento:
 1. poco vento, la corrente ti fa avanzare di una casella ad ovest;
 2. il vento gira di 45° in senso antiorario rispetto alla direzione precedente;
 3. nessun cambiamento;
 4. nessun cambiamento;
 5. nessun cambiamento;
 6. il vento gira di 45° in senso orario rispetto alla direzione precedente.
- Se preferisci, prima di tirare il dado puoi investire

punto di ONORI e poi aggiungerlo (obbligatoriamente) al risultato ottenuto al dado. Un total di 1 (6+) ha comunque lo stesso valore di 6.

c) muovi la nave per il numero di caselle indicato dalla direzione del vento o di la corrente (vedi capitolo I).

Risulta vinitrice la barca o l'ancora che per prima riesce a la partenza, dopo aver doppiato le scogliere. Se la barca si ferma a sinistra rispetto alla barriera corallina poi si ferma a destra o a sinistra, non può però attraversarla.

All'inizio il vento soffia da nord-est.

Se si naufraga al 581, se perdi via al 485, se vai a scogli o la barriera corallina, vai al 562.

436

Ti passano lele tun, intorno a posci e caviglie e veni legato, gambe divaricate, ad alcuni palletti, sul pavimento.

Ti dimeni, ma è troppo tardi. Il capo si piega faticosamente e si mette a cavalcioni, per far scorrere le mani sinistre sui tuoi capei e poi stringerti la testa con le lunghe, acuminute unghie e tirartel'indietro. Il gesto è sopra il tuo volto, poi si toglie la maschera e affondai i denti nel collo. Il sangue scorre a rivetti sui tuoi faceri e sui tuoi occhi, e presto non vedi più nulla. Gli altri, con un uccello ti grido intorno a scattare esultanti i brani della tua carne che il loro è poi per strappare. La questo rito feroce e selvaggio tu, Alteo il vendicatore, muori.



437

Non si volta verso di te, lamentandosi: «Non mi farti Caronte e di questa barca maleducata». La guardi di basso e noti con sgomento che l'acqua sta crollando dalle fessure.

È un tale ma è l'unico modo. Ho negoziato con te la possibilità di istituire un servizio autonomo di salvataggio, ma sembra che Caronte abbia il monopolio, e nessun altro vuole effettuare un tale servizio». La barcazione s'avvicina all'altra riva ed entrambi dicono: «Bene, dobbiamo affrettare adesso, Alteo. Prendi un melograno». Te ne getta uno dalla nave e si allontana nella fitta nebbia che vi circonda. Tu mentre tu ti fermi a mangiare il frutto. Controlla il 358.

438

Caronte sta per allontanarsi dal Fiseo verso i Lete, il fiume che libera di ogni ricordo, senti una mano freggersi sulle spalle. È Decano.

Sai che ti sia piaciuto il melograno, quando l'hai mangiato al inizio del viaggio nel nostro regno. Spero che non intirrai il suo costo troppo alto: sai, una uche che qui ci governano e che chiunque mangi melograno, non possa mai più andarsene. So che sembra un po' duro, ma sono ordini precisi. D'altronde non me ne preoccuperei molto.

Caronte è impossibile scappare da questo oltramondo e qui rimani per il resto dell'eternità.

439

Appena ha finito di mangiare le bacche ti accorgi che contengono un veleno potentissimo. Infatti le bacche nella gola nel disperato tentativo di vomitare quei

frutti fatai, ma può già essere troppo tardi. Se non è ancora pregato Zeus che ti salvi, fallo e recati al 557. Altrimenti, vindice Atreo, le tue avventure si concludono qui, tra gli spasmi violenti di una morte atroce.

440

Ti svegli e scopri Markos che ti sta togliendo la cintura il borsellino che avevi raccolto per strada. «Ehm...» dice bruscamente, aggiungendo «dai» come per scaricarsi la coscienza. Hai perso tutto, tu oboi, se ne avevi levato in piedi, ma gli Achei sono tutti intorno e ti guardano, così pensi che è meglio evitare disordini finché hai poche armi. «Prendi» ti dice Markos, lanciandoti una piuma verde evidentemente tolta da un elmo fitiano, «prendi questa». Dalla alle guardie a Troia, e ti lasceranno entrare nella città.

«Ma non sto andando a Troia, sto andando a Trezene!» protesti.

«Ehm» ti ribatte Markos, «ma la nave sbarca a Trezene al ritorno; e di sicuro laggiù non ci va, a piedi, visto che la Beozia è in preda alla guerra civile».

Scoraggiato, rinunci a continuare a discutere e metti la piuma nella cintura. Hai una stranissima sensazione come se la terra nera stesse per aprirsi sotto i tuoi piedi, ma accetti ugualmente di fare il viaggio con Markos. A loro scendi sulla riva, dove stanno le navi anche dall'altra prua e dai numerosi remi, con la podara raffigurante Poseidone sulla prua, pronte a partire. Sal a bordo, ma Markos torna indietro, cerchi di fermarlo, ma egli elude il tuo tentativo, correndo verso la spiaggia e gridandoti «Oresander avrà cura di te». Continua al 365.

441

Prendi 4 punti di INI AMIA. Devi purificarti per questo, e tornare al povero Agnoste. Ritorna al 469.

442

Sei così allontani, guardi ancora per un istante il vecchio amico, sei triste per non aver parlato con lui per tempo. Prendi 1 punto di INI AMIA per la tua tristezza e recati al 176.



443

Sul bordo della trireme di Vizhazid, proprio mentre è al zenith e manda i suoi bollenti raggi sulla tua terra. La nave osteggia da una parte e dall'altra, come gli alberi nel vento invernale, quando i rami sono spogli e persino i coraggiosi eroi sono impauriti a entrare nella foresta. Anche tu adesso, vinco Atreo, non ti senti bene e devi riposarti. Finalmente lo stomaco ti smette di darti noia. Vedi lontano Markos, ancora sulla spiaggia, che si sbraccia entusiasticamente. La prossima tappa e Seione» ti dice Vizhazid nel suo dialetto accento armeno. «Non ti preoccupa» gli rispondi, «ma è sulla via per Troia, non per Trezene».

«Appunto. Andro, Scione, Caecilonia, Troia e poi Ierone. Non ti ha detto Markos che sburchiano a tua partenza al ritorno?»

«Non proprio» gli rispondi ironicamente.

Per i giorni successivi, trattamenti del tuo avversario, mette sempre questo mercante fra i piedi. Il viaggio, inoltre, non è mica gratuito: devi pagare al tuo capitano e ai marinai, lavoro piuttosto arduo per un re.

Su scrocco Sciro, Ileo e Poligeo, giungete in vista del promontorio della Calceica, per far rotta verso il piccolo di Scione. Arrivati a Scione, cosa per te resta? rimanere sulla banchina del porto o via? **227** oppure andare nella città della cal? **157** »



444

I guerrieri sembrano contenti, e parlano animatamente mentre proseguono attraversando la fitta e alta città che vi separa solo quando ti sono vicini, scopri che sono i Naucian, il nuovo Maledon. Il fatto è serio, ma potresti farlo anche ad alta voce, per quei che capiscono quegli indigeni. Essi ti offrono un peccato qua e poi ti bendano gli occhi. La strada per l'ac-

cesso è piuttosto lunga e, quando lo raggiungete, è notte. Ti gettano in una capanna, sorvegliata almeno da una sentinella. (Continua a **190**)

445

Un coltello che trovi nel retro del carro ed inizi a fare le bargature del cavallo. Il coltello è di per tagliare verdura e frutta, e ci metti un'oretta a segare la prima cingola. Appena ci riesci ti carichi violentemente e si rovescia. Se non hai ancora Zeus affinché ti salvi, l'altro ora è continuo. **166**, altrimenti vien travolto dal carro, trascinato, si morì e si roventato, ormai senza vita, alla strada. Qui rimani, senza sepoltura, pasto per i animali.



446

La reazione ti trasporta dall'altra parte del Nilo, continuerà e salendo verso sud. Per fortuna non aspettare molto per un'altra barca diretta verso la Tebe.

Il tuo amico parla un buon greco e ti spiega che sta trasportando un carico di animali a Menfi, anche se si ferma in altri porti durante il tragitto. Accetti ben presto il suo passaggio e presto ti godi, sul ponte, la sua brezza che vi spinge a nord. (Continua al **579**)



«Sì, si inerpica su per una collina e tu inizi a salire. La nebbia non permette di vedere niente intorno. Improvvisamente ti trovi davanti un grosso sasso di forma rotonda che rotola verso di te. Ti fermi appena in tempo per non essere travolto, ma non tutti tremenda, altri feriti e uccisi tanto tempo fa in Nubia. Il masso rotola fino a fermarsi ad un punto pianeggiante, qualche metro sotto. Poco a poco, un uomo mascoloso si precipita dietro la roccia. Respira affannosamente e sembra molto stanco: la fronte è imperlata di sudore, come pure le braccia e le gambe. Eppure, nonostante questa impressione di solitudine e di compattezza, si tratta di un'ombra senza corpo. Sisifo ti dice: «non posso parlare adesso, ma parlo con me e potrò farlo tra un po'. Devo solo spingere questo masso in cima. Questa volta c'ero quasi riuscito».

Sisifo scivola sotto il masso e inizia a spingerlo sulla collina. A gli cammini accanto, in silenzio, mentre grida: «vai, vai, per la immancabile. Finalmente giungerete in cima della cima». Sisifo la scorge e si prepara all'ultimo sforzo, ma è esaurito: allora il masso gli scivola dal fianco e lui inizia a precipitare nuovamente. L'uomo grida: «vai, vai» e dopo parecchi minuti ritorna col masso rotolando e ansimando. Capisce che la pena degli uomini è quella di dover perennemente spingere quel masso su per la collina, e farselo seguire proprio in vista della cima.

«Ma tu, cerchi di aiutarlo, da momento che il masso non ha ombra e perciò di nessun peso per te (vai al 327) oppure lasci stare e continui fino alla cima della collina (vai al 328)?»

Pochi sono sfuggiti agli arraggi appuntati degli uomini acce lo di Tebe. Ermes dai calzari alati si riallegria con una tale fuga: prendi perciò il punto di **ONORE**, per aver dato ascolto agli dei e ritorna al **428**

La nave s'allontana dal Pireo. Guarda le speranze dei ci Atenei, al quale ritornasti da eroe ma che ha rifiutato nuovamente.

Dove andare adesso? Devi pur farti da teo, anche per poter vedere ancora a tua l'inezia e ricongiungere il trono di Atene, come ti spetta. Per adesso sei un nano degli dei, senza però alcun segno che essi siano rino di te.

Li viene in mente tuo padre, ritrovato per un istante e subito perduto per sempre, e ti ricominci a cercare. Continua al **163**



Perisci la pantera, che però si trasforma in un cinghiale dalle tremende zanne. Devi continuare contro questo animale. **POTENZA 4, PROTEZIONI 10**. E ancora le tue ferite e il cinghiale ha il primo contatto con i tuoi dadi.

Se muori e vieni salvato da Zeus, vai al **557**, se riesci a FFRIRI l'an male, vai al **297**

l'ombra sta cercando di frantumare le pietre fino a renderle polvere: questa è a sua punizione. Agli altri è un detto di aspettare che quello finisca per poi ripetere l'operazione. Il loro tormento e quello di aspettare in eterno. Ritorna al **431**

Intrufoli nel villaggio come uno sciaccallo o un criminale: non sono questi i modi di un eroe, perciò prendi il punto di **INFAMIA**.

I pescatori ti sentono e corrono verso di te, brandendo corti pugnali. Gridano parecchio e temi che presto l'intero villaggio esca a vedere di che si tratta. Attenti, li attacchi (vai al **213**)? Oppure fuggi (vai al **568**)?



Qualcosa al vecchio, che in un istante s'è trasformato in una possente aquila. Gli uccelli s'innalzano in volo dalla spiaggia e si dispongono in cerchio attorno a te. Le toche, disturbate da quel baccano, si agitano e si spostano nel tentativo di ritrovare il loro habitat normale. Cosa fai, attacchi una foca per procacciartela? Cerchi (vai al **596**), oppure lasci che fuggano in mare (vai al **336**)?

Ad ogni turno prima tu e poi il contadino vi sterrate un colpo dovete tirar tirando due dadi. Se viene 11-12 l'bersaglio è tramortito, se viene 9-10 l'bersaglio voli fuori del carro. Se viene 2, chi tenta di scappare vola fuori.

Se tu cadi dal carro, vai a **517**, se il contadino è ucciso e colpito e tramortito, vai a **199**, se sei tu al carro tramortito, vai al **378**.

Se, dopo cinque turni entrambi siete ancora sul carro e coscienti, vai al **79**.

«Veni la mia nave e qui. Ti porterò ad Atene» tra il mercante. Non sai se accettare o no, ma il Fene ha già deciso per te. «Avanti ti farà bene aver come guida».

«Vedo che hai ancora il sacco dei melogran», osserva. «No» replica l'altro: «è pieno di oboli, adesso. Sai, hanno un accumulo tremendo di monete, ne ho con tutti quegli oboli che portano a Caronte. Non ne possono sbarazzare. Vedi il traghettatore? I porti all'Atene come peluggia. Ma poi che se ne fanno? Ne possono fare altro che annunciarli. Il sacco è cibo, aggrava il pochetto, così gli ho venduto i miei e ho riportato su gli oboli. Mi pare che farò un no».

A te, però, la storia del mercante non interessa. Ma la, sei preoccupato di sapere dove ti trovi.

«Non è Matapan, da dove sono venuto».

«Certo che no. L'entrata è là ma si esce qui a Coma. Il compito della Sibilla far sì che nessuno si perda».

In quel momento arriva proprio a Sibilla, ansando e

attando. «An, vedo che sei in buone mani» ti dice, e ne va di nuovo. Continua al **59**.

muoviti con cautela nel recinto, sembra essere dentro la parte dei rumori provenienti da un capanno. Diversamente da granaio, che era sopraelevato su grosse pietre, il capannone è a livello del terreno. Qui attraverso una fessura nella porta e scorgi una folla di uomini accesi in attesa di una cerimonia. Si ode un mormorio basso, come quello che senti tutti. Nel capo degli uomini accesi, in posto degli altri, vestito di un abito di penne dorate con una maschera d'aquila sul volto.

In quel momento un uomo uccello sguscia a le tue spalle e ti spinge colpendoti alla schiena. Barcolli con la porta, che si apre facendoti cadere in avanti. Continua al **289**.

«Che in mente che chiunque mangi nell'Atene non si sa più uscire. Maledici in silenzio il mercante e vai per la tua via, nella nevia. L'abbaiare dei cani più forte da questa parte dello Stige e gli vai Caronte» (al **85**).

fuori l'ultima avversaria prima che ti resti del vallo possa raggiungerti. Presto però sei circondato. Un uomo viene verso di te con la mano tesa in segno di minaccia. «Non sappiamo chi tu sia, ma vediamo se sei un valente lottatore, perché hai ucciso i nostri migliori schermatori. Ora noi siamo tanti più di te e ti faremmo massacrarti come niente fosse, ma non



...ano ulteriori spargimenti di sangue l'ascia il nostro villaggio, dunque».

«E se ne va e, conscio del buonsenso che c'è in quelle parole, corri via. Torni al pianoro paludoso e c'è la scalinata che porta a l'aklia e ti prepari la traversata. Prendi 6 punti di ONORI per avere sconfitto i tuoi avversari e continua al 530

459

... Il punto di ONORI. Trascorri una notte molto faticosa in un posto poco confortevole e, arrampicato su un albero per evitare gli attacchi dei predatori notturni,

ogni uggolio e strido ti sveglia. Finalmente spunta il giorno con i suoi colori rosati, a darti nuovo coraggio. Scendendo dall'albero, però, ti strappa la tunica, già abbastanza rovinata.

Raggiungi la spiaggia e lì, vicino ad una magnifica trinità di Iiro, trovi Markos assieme ad un uomo magro e allampanato. «Ciao, Alteo! Questa è la nave per te. Te la presento il capitano Vizhaviz, un Armeno che ha consentito a trasportarti gratis». Negli occhi del capitano scorgi uno strano luccichio. Continua al 12.

460

L'atteggiamento della guardia cambia immediatamente. Il tuo cugino Agnoste sorride. Evidentemente Agnoste gode di un'ottima reputazione a Troia. La guida ti conduce per una serie di cunicoli serpeggianti. Per un attimo ti viene in mente l'abirinto e la tua mente ti prende alla bocca dello stomaco. Quest'azione di secondo e sei di nuovo Atteia, il vendicatore. Sei introdotto in una stanzetta riscaldata da un fuoco, dove sei seduto su una seggiola, c'è Agnoste. Si gira e

ne vederti sorride felice. «Qual buon vento ti porta qui Alteo? Scommetto che hai un macchio di storia da raccontarmi!» Continua al 4.

461

L'equa paggio si precipita avanti mentre tu leggi l'iscrizione in modo da avere un mezzo per fuggire. I sacerdoti, addietro, ma non ti rispondono. E' no stress, senso ci, apai a ti pervade e per piu di mezz'ora non fa nulla. Poi, preso dal panico che sia successo qualcosa, corri verso la fonte del fumo (al 469).



462

I tre arretrino terrorizzati, ma tu ti fermi. Altri cinque abitanti sono arrivati con lunghi coltelli. Pensi che meglio andarsene adesso, prima che ti possano assalire. Prendi 4 punti di ONORI per avere sconti ai pescatori.

Risali fino a centro dell'isola. Dall'altra parte sale un sottile fumo, vicino alle rocce che avevi precedemente scariato. Come ti avvicini il fumo diventa sempre più denso. Prosegui al 350.

Un bagliore di luce solare alla dea dalle bianche braccia. Era, regina degli dei, ti si presenta:

«Alteo, non mi saresti aspettata niente di tutto questo. La tua madre Etra ne sarebbe sconvolta. Se tu ti purificherai, gli dei mai ti perdoneranno. Va' e strascinati una zattera e vattene da questo posto dietro». Dietro questo, la bellissima dea svanisce, lasciando ai soffici cuscini del suo salone nell'Olimpo. Tu continua al 352.

464

Se trovi il tempio, e il sacerdote e felice di farti sapere sei preoccupato che Zeus si possa offendere per questa tua visita ad Ammone, dio pagano, così offende le tue preghiere agli Olimpici e avanzi verso il santuario, nella caverna. Trovi un punto in cui non c'è ridita che sembra caratterizzare questo edificio e tutti lasci andare ad un difficile sonno.

Nei tuoi sogni ti appare la dea Era:

«Alteo, non logorarti, sciocco ragazzino. Per forza che tu non ti offende se dormi nel tempio di Ammone e Ammone? So che questi Egiziani non riescono a pronunciare il giusto nome e ne hanno trovato uno più consona alla loro lingua. Comunque, domani tu metterai in viaggio per i basti ammoniti nel deserto. E' l'isola, ma credo che sia un posticino interessante. Ora, perciò, dormi domani, avrai un lungo viaggio».

Dopo questo, la dea aggrotta le ciglia, come preoccupata, e svanisce.

Il giorno seguente ti svegli e ti allontani da Tebe, accompagnato dai sacerdoti. Continua a. 232.

Rispondi alle proteste del Nubiano minacciandole. «Egli ti segue fuor de capanno. Ritorni al luogo nudo per la prima volta parlasti al re. Però non c'è nessun e resti per un istante imbarazzato, mentre il giovane raggiunge e ti conduce ad un'altra capanna nel centro dell'accampamento e dopo un attimo di esitazione fa entrare il re, irritato per quest'intrusione, soleva lo sguardo e chiede spiegazioni. L'interprete gli si avvicina e gli dice qualcosa. Il re non sembra per questo meno arrabbiato e ti grida qualcosa nel solito stile sineopato, che l'interprete si premura di tradurre: «Chiede cosa vuoi».

«Voglio la mia libertà».

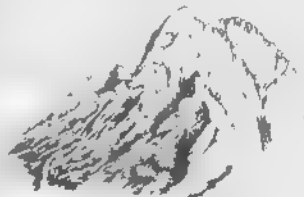
Il messaggio viene tradotto al re, che grugnisce. Dopo un istante si volta verso di te e ti dice qualcosa. Il giovane così ti riferisce:

«Sei libero di scegliere una vita da guerriero o da servo qui fra noi. Questa è la tua libertà».

Decidi di fare il guerriero nubiano (vai al 330) oppure di diventare un servo (vai al 276), oppure rifiuti queste condizioni e minacci di invocare una maledizione (vai al 516)?

Lasci cadere a terra le placchette che si sgretolano in mille frammenti. Ti pieghi per cercare di raccogliercene, ma sarebbe come tentare di contare i granelli di sabbia di una spiaggia. La folla, per un attimo sbalordita, inizia a muoversi contro di te. Sono infuriati. Arrivato però, ti ferma «Va ora, straniero. Che tu mai possa dormire serenamente nel tuo letto, per quello che ci hai fatto oggi».

Se castigato, fuggi più rapidamente che puoi verso la nave. Perdi 3 punti di ONORE e se prima Demea ti era FAVOREVOLL ora ti è NEUTRALL, e se prima era NEUTRALL ora ti è SFAVOREVOLL. Se invece, ti era già SFAVOREVOLL, prendi ancora 1 punto di INFAMIA. Continua al 3.



«Potresti far visita ad Arianna» gli dice.

«No, io da alzo le spalle «Come vuoi. Nessuna di queste cose è vera, d'altronde». Ti conduce per un lungo sentiero avvolto nella nebbia, ma dopo un po' recupera il senso di orientamento e, percependo la corretta direzione, avanzi lasciandoti dietro Decano a seguirne le tue tracce.

Arrivi ad una grotta con un'insegna: Arianna. Entra con cautela.

«Non è qui» ti lamenti.

«No, non sono» risponde la guida, «se tu mi avessi lasciato riposare». Arianna in quel momento entra nella grotta ha i capelli bagnati ed è avvolta in un asciugamano. Arretri fuori della grotta e ti rivolgi infuriato alla guida.

«E la sua punizione» ti spiega, «è costretta a passare l'eternità tornando dal bagno».

«Tornando... che?»

«Sì. È stata fortunata ad avere suo padre per guidare in questo modo. La sentenza originale era che i doveri recati periodicamente al bagno, senza mai tornare».

Se te ne vai continua al 518, se rimani, vai a 198



468

Il re si riprende a rincorrerti e fa un segno a quattro guerriglieri che escono dalla folla e si fanno avanti. Afferrano e ti trascinano fino a un enorme cespuglio vicino, nella quale un possente leone di montagna si è già, evidentemente molto affamato. Non ci vuole l'intelligenza di un genio per capire che cosa stai facendo in pentoia. Istintivamente ti rendi conto che il leone non è stato nutrito da alcuni giorni. Il re non apre la porta della gabbia e ti spinge dentro. Battuto in piedi, ma la porta ti viene chiusa alle spalle. L'unica speranza di salvezza è uccidere il leone con le tue nude mani. Forse gli dei ti aiuteranno. Il leone ha PIETÀ o, PROTEZIONE 12. Se lo uccidi vai a 565, se muori o preghi Zeus, vai al 477

469

... nella foresta e l'imbutti in una casupola di pino nascosta in un boschetto di olivi. Ti avvicini con cautela e noti sulla soglia una donna di mezza età, vestita di un abito grigio.

«Sì, Circe. So perché sei venuto fin qui» ti dice. Poi conduce dentro la casa, sembra che la stanzetta sia fatta da ricordi e oggetti vecchi di secoli, sulla tavola del caminetto c'è una serie di rospi, di avorio, di corno di unicorno ed un vaso con l'incanto della maga sul tavolo.

«Mio» sibilava Circe. Ti pulisci i piedi su uno stuoio di pelle di porco e aspetti impaziente di osservare e di ammirare. Prima che Circe ritorni sollevi un'occhiata una pergamena con dei documenti. La carta è una preghiera di conoscenza e contiene l'opera intitolata *Il falchetto affilato*.

«Aggiungi con una fragile coppa in cui ho le tue lacrime e fumante liquido nero «Bax lo» ti ordina, «è stato purificato dalla tua colpa».

Se te ne vai al 140 oppure rifiuti, vai a 441



471

Quando i ragazzi ti vedono che ti avvicini, urlano e corrono verso il villaggio. Nel parapiglia, a palata per terra, rimbalza lentamente fino al fiume ed è segnata via dalla corrente.

Desideroso di non spaventarli non li rincorre ma invece ti fermi, a bere un po' d'acqua, sorvegliando attentamente, perché è fresca e buona.

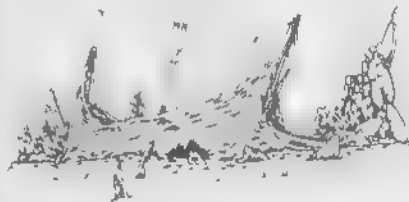
Quando rialzi lo sguardo, i ragazzi sono già al villaggio, oltre gli alberi Cammini lentamente nella stessa direzione, sperando di scoprire in che luogo ti trovi. Come ti avvicini alle case due uomini robusti, con mano grosse spade, ti corrono incontro. Cerchi di parlare con loro (vai al 237), Oppure ti prepari a combatterli (vai al 583), Oppure, intine, scappi prima che possano raggiungerli (al 387)?



471

Sal, la scalinata con passi decisi, ansioso di arrivare in cima. La salta però ti stanca e presto devi fermarti a riposare. Gli scalini continuano senza apparentemente finire mai. Allora decidi di sbarazzarti dell'armatura di tutte le altre cose che ti impediscono o ti rendono più faticosi i movimenti. Tieni solamente la spada

continui ad ascendere, e finalmente riesci a scorgere un po' di luce che filtra dall'alto. Saperi l'ultimo tratto con rinnovato vigore e, felicissimo, poggii il piede sull'ultimo scauno, per respirare ancora una volta a fredda aria della notte. Dai un'occhiata al lato boscoso della collina: evidentemente non è questa la via per scendere. Cosa fai, torni giù (vai al 234), oppure abbandoni l'impresa ed esplori il luogo (vai al 355)?



472

Sequatti nell'erba e come il leopardo s'avvicina, gli salti addosso di sorpresa. Come gli salti, sulla schiena, questa cade sotto il tuo peso mentre, allo stesso tempo, gli afferrì il collo e lo costringi a rovesciare indietro la testa. Stringi e torci la presa, ma l'animale è troppo forte e, con un rapido movimento, si libera di facendoti cadere riverso sul terreno. Devi combattere il leopardo (POTENZA 5, PROTEZIONE 10). Il leopardo ha fatto sentire i suoi malefici effetti e perciò sei costretto a tirare un solo dado. Sei però già riuscito a FERIRLO, nel tentativo di strozzarlo.

Se riesci ad uccidere l'animale, vai al 376, se ti ritiri vai al 390, se muori e vieni salvato da Zeus, vai al 293.



conversò con uno de l'equipaggio e scoprì che quella imbarcazione viaggia da Menfi verso sud due volte all'anno, per andare a prendere pellicce fin dove c'è neve, e poi navigare. Le pelli vengono poi vendute al mercato lungo le rive fino al basso Egitto, e là rimangono a mercantare fenici, greci e cretesi che fanno sosta sul delta.

Questa notizia ti rincuora, perché se riesci a incontrare una nave greca al delta del fiume, presto potrai tornare ad Atene e da qui da tua madre a Firenze.

Avvi viaggia a vele spiegate per tutta la notte, ed entro seguente è quasi giunta a destinazione, passando l'ultima città egiziana e giungendo al catarsi. Una credibile cascata d'acqua schiumante e ribollente si riversa dall'alto Nilo, formando nell'aria una sottile nuvola di vapore. Il rumore è quasi assordante e non si sente più quel che dice il capitano.

«Ma che raccogliamo e poi?» urla.

«Che cosa?»

«Le pelli!»

«E da chi le prendete?»

Non riesci a capire una sola parola, ma avresti preferito non sentirla: «Il Nubiano». Continua al 153

Ma ecco pisci il vecchio, egli si trasforma in un terribile leone e si avventa su di te. Devi continuare il combattimento contro l'animale, che è SAKO, mentre se eri FERRO non guardi. È il turno di concentrarti da dadi, ha POTENZA 6 e PROTEZIONE 12.

Se muori e vieni salvato da Zels, vai al 557, se riesci a FERIRLO vai al 310

L'anello è, infatti, un oggetto di molto valore, forse dal dio I festo nelle sue fucine sotto l'Etna. Ti dà il ratto a pregare una seconda volta Zeus, in caso di bisogno, ma siccome non è stato dato direttamente come ma ad un altro Ateniese che ebbe la sfortuna di perdere a gioco con Markos, quando vuoi usarlo devi invocare il dio del fuoco. Quando decidi di fare così tra un cado, se viene fi, I festo si ritirerà di nuovo, dare per te presso Zeus. Prosegui al 239.



Mentre ti dirigi verso il fiume due uomini sbucano da un nascondiglio e ti minacciano con i loro spion. Con modi burberi ti chiedono qualcosa, che però non capisci. Inoltre, se vuoi essere denaro, non avresti neanche mezzo obolo da dargli. Allora s'infuriano e iniziano prima ad urlare a te poi a litigare fra loro. Cosa fai, decidi di scappare (vai al 511), oppure attacchi questi ladri (vai al 178)?

zione balza per farti una volta per tutte, ma riesci a tenerli ad un po' paccio, sguarciandoti con una furiosa zampata. Zeus, infatti, ferma lì, come proprio se ne sta per divorarti. Il re degli dei ordina all'animale di ritirarsi in un angolo della gabbia. I Nubiani, attoniti, ti lasciano libero. Cerchi di camminare ma la gamba non può sostenerti in quelle condizioni. Allora i Nubiani ti portano in una capanna (al

190)



raggio fino a Menfi, che dura dodici giorni, e tranquillo e senza incidenti. Però sei perseguitato dalle paure del dio. Il pensiero del mondo intero ti riempie di terrore e sei nuovamente preda delle febbri che ti piacciono in Nubia. Così non puoi ammirare le piramidi e le meraviglie di Menfi e devi lottare contro l'eroe che ti sconquassa. Non riesci a liberarti dell'immagine ossessionante di tuo fratello che viene fatto a pezzi dal Minotauro. Dopo due giorni finalmente, riesci a ristabilirti. Ti costruisci una zattera per scendere lungo il Nilo e dopo alcuni giorni raggiungi il Mediterraneo. Senza rimpianti dai l'ultima occhiata all'Africa perché lo sguardo è subito attirato dal mare, e più lontano dalla Grecia, la tua patria. Prosegui al 351.

Il re dell'Olimpo vede che vieni catturato da Seta ma non desidera che tu muoia adesso. Allora comanda ai mostro dadi sei teste di lasciare la presa e di cadi in acqua. Guardi verso l'alto e scorgi le sei teste di teste che dignignano i denti. L'espressione ti riconferma tanto quella di Markos.

Tuttavia è proprio il mercante a salvarti da gorgi che minaccia di risacchararti nel e profondità di Gorgi, lasciandoti una rete in cui l'aggrappi. Sei felice di risalire, anche se la corda ti lacererà le mani. Quando giungete nel Africa del nord, segui il marcaite a terra, in modo da comprarti dei regali per dimostrare la tua gratitudine per il generoso ta tanto. E so ita in quest'uomo. E già, tuttavia, è intento in tutte tre faccende. Continua al 302.

Per sapere se riuscirai a superare indenne le Sirene getta due dadi: se tu di 2 a 9 la barca sbanda verso pericolose cantatrici. Il risultato dei dadi può essere così modificato:

se sei legato a l'abero, aggiungi 4 punti,
per ogni punto di ONORE (da investire prima di tirare i dadi) aggiungi 1 punto.

Prima di riuscire a passare devi tirare i dadi per sei volte: se la zattera ha sbandato tre o più volte verso le Sirene, vai al 111, altrimenti, vai al 501.

Sei preoccupato per una breve sosta? Perdi 2 punti di ONORE e recati al 469.

Se i rampi già avversari cadono in ginocchio.

«I sacrifici» supplicano a l'unisono, «noi non siamo che accoliti del tempio».

Sei andato e prendi un giavelotto (POIENZA 2) o un pettorale (PROIEZIONI 2). Inoltre, ricevi 4 punti di ONORE per la vittoria. Poi la sacerdotessa ti parla con una voce meno risonante e più minacciosa: «Sei favorito da Demetra ora devi officiare la cerimonia. Se sbaglierai di fronte alla folla, quella deciderà e le tue membra saranno pasto per l'afritta della città. Apre le porte».

E l'altra sacerdotessa che continuare il rito (al 184).



Se cerchi tuo fratello Iseo nell'Alba, tu potrai «come purificarlo».

Dopo questo, il vecchio sprofonda nella schiumanti delle marine e tu sei nuovamente solo e con l'obbligo di compiere un viaggio nei mondi inferi, il che scaglierà le chiunghi. Non sai quale direzione prendere, perciò preghi Zeus nella speranza che ti guidi dal tuo moria fame, e decidi di mangiar qua cosa prima di ingerti a costruire una zattera per fuggire da Faro. Cammini verso l'interno dell'isola dove trovi un cespuglio di bacche rosse e bianche. Mangi le bacche rosse (vai al 559), quelle bianche (vai al 379), oppure entrambe (vai al 439)?

Porta il recipiente alle labbra e bevi tutto il liquido. Poi riponi il boccale sul terreno polveroso della grotta.

Tutto sembra avvicinarsi. Cerchi le mani dei vicini che stringono le tue per confortarti. Se hai più tempo di INFAMIA vai al 154, altrimenti vai al 587.

Molto dietro rispetto alla barca a remi condotti tua imbarcazione verso la linea immaginaria che ti riguarda. L'equipaggio è col morale a terra e tira la barca a riva senza dire una parola. La folla saluta il vincitore, l'altro capitano. La sei ignorato e snobbato. Prendi il punto di INFAMIA e torna da Agnosto (al 320).

Sei sul ponte pervaso da un senso di allegrezza, quando inizia a soffiare un vento freddo. Allora ti appare la dea Era, moglie del grande Zeus:

«Morra, assiderato se resti qui, Alteo. E poi metti dei vestiti puliti. Dunque, sì, ti sei comportato bene a Creta, peccato che hai dovuto abbandonare Arianna a Nasso».

La dea, con un pallido sorriso, continua: «Or, a tornare al sicuro porto di Atene dove tuo padre ti sta aspettando, angosciato di vedere le vele nere del tuo no funesto. Quei le vanche lo conforteranno, vero». La dea agita la bellissima tunica, poi lascia cadere una statuetta ignea. Inizia a piovere ed il ra e già svanisce. Meditando su questa apparizione vai a ripararti dai venti tempestosi (al 252).

teuti l'offerta del tuo ospite e sorreggi lentamente il tuo. Egli ti chiede dei tuoi viaggi, e tu gli racconti le cose che hai compiuto. Arriva sua moglie con una colma di zuppa fumante, che mangi avidamente, tutto restituito con un complimento la scuote. Poi la donna ti conduce dietro la tenda, dove lei sta riempiendo d'acqua calda una tinaccia. Tu e la ragazzina ti pulisci il corpo indolenzito, usando puro olio d'oliva. Poi ti copre con un velo di fattura pregiata, ricavato da una pelle di leone ucciso e tuffato, e rientri nella stanza principale e rinvii ancora il tuo ospite.

Ha dimostrato molta generosità e perciò ti ringrazia di cuore.

Non niente di più di quel che Zeus ci comanda. Per avere soltanto qualcosa di meglio da darti, che questa pelle di leone.

«Inco, se mai verrai ad Atene sarai il benvenuto a mia casa. Ora però devo continuare il mio viaggio».

Facendo così, lo abbracci e ti accommiati. Ritorni alla tua paludosa dove c'è la scauinata che porta all'adula, ben consapevole della missione che devi compiere, adesso. Prosegui al 530

dei non ti aiuteranno. Forse ritengono che avresti potuto confrontarti col campione nubiano, invece che pungere come un codardo. Perciò percuoti il punto di ONORE e torna al 468



«Una di burro, voglio vedere i miei compagni». Con Circe non sembra irritarsi e ti conduce ad un'arce dietro la casa. Lì, tenaci di mangiare la broda tuogolo, ci sono cinque magri m'alini.

«E i tuoi compagni ti risponde con un sorrisetto beccuto. Cosa fai, attacchi la maga? (vai al 41), oppure chiedi di restituire il tuo equipaggio alla forma umana (vai al 127)?»



La barcazione si arena sulla riva ed uno dell'equipaggio balza giù con una cima per legarla. Non ci sono zanni in vista e ti chiedi come mai ti era venuta quella stupida idea di gettarti nelle turbolente acque del Nilo. Il capitano ti racconta della sua cisa nel deserto. Ti senti più tranquillo e a tuo agio. Improvvisamente un marinaio grida che gli indigeni stanno arrivando e il capitano, tirando un pagnolo dalla cintola, lo punta allo stomaco. Sei venduto come schiavo.

Ma i Nubiani, infatti, ti portano via assieme alle gemme e ti danno in cambio di due ceste di pellicce. Guardi. Il tuo capitano far rotta sul Nilo e tornare a casa. Ma invece, sei costretto a marciare nel deserto fino al primo nubiano. Ci metti più di una settimana. Quanto all'accampamento, il re ti taglia i tendini perché tu viaggia: sei per sempre prigioniero dei Nubiani.

Ti fermi sotto la luce della luna, quando un rumore da un cespuglio ti mette sul chi vive. Da un vecchio verso quel punto e noti con orrore un ossuto corpo che sta per attaccarti. Devi tirar fuori la spada e cominciare a battere l'anakis (POLENA/G, PROTEZIONE). Se lo uccidi, vai al 298, se muore Zeus interviene, vai al 590.



Ringrazi il capitano e cammini verso il centro. Menfi, città molto più sporca di Tebe, la capitale egiziana. C'è un tremendo palazzo dappertutto, però gli abitanti sembrano non badarvi per nulla. L'aria è calda e umida e dopo un centinaio di metri sei costretto a fare una pausa per prender fiato e superare un momento di nausea.

Progetti di passare qui solo una notte, però ti riprende la febbre che avevi in Nubia. Passi quattro notti, quattro giorni a lottare contro i deliri: si mescolano terribili e orrende immagini dei Minotauro e dei Nubiani in un miscuglio ossessionante. Finalmente guarisci e puoi pensare al tuo viaggio. I lavori per due settimane sotto il sole a picco per guadagnare il denaro sufficiente a comprarti un piccolo battello.

In questo scendi lungo il Nilo fino alla foce più occidentale e così puoi finalmente rivedere il Mediterraneo. A un giorno di viaggio lontano dalla costa c'è una baia di Faro, alla quale ti dirigi come prima tappa del tuo ritorno in Grecia. Il sole tramonta a occidente e ti addormenti al timone. Prosegui al 507.



«Va bene. Ma se butti quella spada in acqua la seguirò immediatamente, te lo garantisco» aggiungi, sfoggiando la tua rabbia.

Markos si volge ad una delle ombre vicine, toglie un obolo dalla sua bocca e te lo porge.

«Ma adesso il poveretto dovrà vagare per cent'anni su questa riva» protesti sdegnato.

«Non sono affari miei. Volei un obolo per l'ecoteleto» perdi il punto di INFAMIA per essere la causa indiretta del tormento di quella povera anima.

Markos salta sulla fragile imbarcazione e vi scende sulla stretta panca, mentre Caronte spinge la perca sul fondale fangoso. Continua al 437.

Il peggio per cercare di afferrare le redini e fermare il cavallo, ma mentre stai così il carro scatta malamente su una curva e una ruota posteriore esce dal bordo della strada, sul precipizio. Per un istante lunghissimo

carro penzola nel vuoto, e il cavallo cerca di tirarsi su come può. Ma è il veicolo a trascinare l'anima, e finché cadono entrambi giù per il barrone. Tu veni sbalzato fuori e rotoli sul fianco della montagna. Se non ha ancora pregato Zeus che ti salvi, fallo tu stesso e recati al 356. Altrimenti, la tua corsa avrà termine con la morte: caro Ateo, che tue carni maciurate saranno insepoltite a fondovalle.



495

Cominci a raccontare all'ufficile il tuo incontro con gli uomini uccello, ma egli ti interrompe agitato: «Per favore, non parlarne. Non può essere vero che uccelli sono nostri amici, proteggono la terra da chi vuoi e far male. Ci salvano dagli uomini topo».

«Uomini-topo? E chi sono costoro?»

«I nostri nemici».

Se perplesso: «Ma chi sono, non ne ho mai visti».

«Nemmeno io. Gli uccelli ci proteggono da loro. Ecco, (oggi questo)» e dicendo queste parole ti porge una spessa pergamena. «Questo è il nostro libro sacro. Ti dice tutto quello che devi sapere. Puoi tenerlo».

Fei ce d'aver compiuto una buona azione, l'ufficile se ne va. Continua al 179

496

Corri alla cieca lungo il sentiero, cercando di distanziarti più che puoi gli uomini uccello. Presto senti a le tue scricchiolii e altri rumori di inseguimento, e affretti ancora il passo. Improvvisamente un cespuglio si fa animarsi e uno stormo di uccelli che si evadono in un volo notturno. Corri come un forsennato e finisci all'imbocco della strada principale. Rientri senza fiato, ti rimetti a correre. Ma avverti un violento colpo al petto e poi un dolore acutissimo. Ti abbassa una trappola e scattata e dal suolo ti è arrivata una pietra acuminata dritta al cuore. Come dal nulla uccelli di uomini uccello ti si sparpiano di fronte, pronti a farti a pezzi.



497

La gioia e una sensazione di luce e di pace ti pervale. I tuoi ricordi svaniscono e, sebbene tu possa ancora ancora pensare a quel che è successo, ormai sei come uno spettatore lontano. Non provi nessuna colpa, ma che la febbre che ti colpì in Africa ti sta lasciando per sempre. Non sai dire se tutto ciò sia opera di un dio o dei Fataidi. La tua INAMIA è ora a 0 e il tuo ONORE a 1. Continua al 519

Ti ricordi di offrire le tue preghiere a Poseidone, il dio dei terremoti e signore dei mari, ed egli ti riempie di ricche vele di una gentile ma efficace brezza da sud-est. Il mare è calmo e inizi nuovamente a sperare di tornare presto in Grecia. Continua al 254.

Gli uomini non s'arrendevano e, lontano, altri ne stanno arrivando. Puoi ritirarti al 397, oppure continuare a combattere (vai al 96).



Sopra il tuo capo, il sole è beludente, la pelle brucia, comincia a gonfiarsi e tumetarsi. Ansimo e naufragi di mare, ma sai che sarebbe morta e bere l'acqua salda del mare. Gridi aiuto ma vengon fuori, gemiti e soffi di rosso fuoco e il mare sembra so idificarsi. Le onde appaiono quasi di ghiaccio e da lontano ti sembra vedere avvicinarsi un uomo vestito di panni vivaci. E Ade Zeus non salvera chi rifiuta la salvezza.

Il canto divino si trasforma in un sordo, rauco rumore dolce, note in bestemmie. Sei riuscito a sfuggire alle Sirene che ora ti riversano una scarica di maledizioni e oscenità. Ma nessuno di voi si volta a guardare per timore di venire ancora catturati da quella creatura crudele. Prendi 3 punti di ONORE per essere sopravvissuto a un così grande pericolo e prosegui a

46

«Eco» dice Markos, «il furbastro è un codardo». Se l'astanza offeso da rispondere coi fatti a quest'insulto, ma gli Achei, armati fino ai denti, sono un motivo altrettanto sufficiente a farti desistere. Prendi 2 punti.

INFAMIA.

Passi il resto della nottata a dormire saporitamente. Continua al 440.



«Ma ti è successo? E Creta?» gli chiedi. È una storia molto complicata. Quando fuggisti, anche Arianna sparì, e tutti dissero che era fuggita con lui. Ma dice Daptes, aggrottando le sopracciglia con fare

inquisitorio. Poiché non gli risponde, continua: «E comunque, la ragazza era l'unica discendente di Minosse. Il re era morto durante il terremoto e, così, l'unico provvisorio, non c'era più nessuno a governare. Lascio Opiris tornò nel tempio di Minosse, dicendo che l'aveva dato prima di morire. Nessuno gli credette, ma ce lo tenemmo come nuovo re. Non durò molto. I Traci presero subito la redini della situazione e cercarono di uccidere Opiris, che riuscì a fuggire, si diresse verso Atene, per venire a sostenerti. Credo che tu sappia già qualcosa. I Traci misero sul trono Minosse, un loro fantoccio che potevano manovrare a piacere ed eliminarono tutti i possibili avversari. Anche se d'impaccio per loro e dovette sparire. Attento! Devi muoverti se vuoi prendere la timo traghetto. L' vecchio Caronte parte puntuale la sera, e fino a domani non torna. Ce l'hai con te l'obolo, vero?» Così dicendo, Diptis si allontana e si perde fra le ombre. Raggiungi lo specchio d'acqua, conscio di non aver denaro con te. Continua al 395



quattro alle tue grida si fermano e ti avvicinano ad uno di loro, ringraziandolo per la sua gentilezza. Stanno andando a Tebe, capitale dell'Egitto, che sperano di raggiungere prima che faccia notte. Viaggiare seduto in sella di un cavallo non è molto confortevole, ma sei contento di poter nuovamente andare verso casa ed avvicinarti così alla Grecia, sebbene questa è ancora a migliaia di chilometri di distanza. Poco prima del tramonto arrivate in città, sei sbalordito dalla sua imponenza. Uno dei cavalieri ti dice con una punta d'orgoglio che Tebe può contare sulla difesa di cento porte e che per ognuna è disponibile un esercito di guerra armato di tutto punto. Tanta è la ricchezza e la potenza della capitale.

Monti da cavallo e ringrazi nuovamente i tuoi soccorritori. Poi t'incammini verso il centro. Continua al 236



Uscisci fuori e ti ritrovi, in un boschetto illuminato dai raggi della luna. Un sentiero porta a sinistra (al 496) ed uno a destra, al 428. Potresti anche andare a trovarli nel bosco (al 212). Oppure, potresti ritornare fra le rovine la più vicina e il granaio da dove sei appena fuggito (al 456).



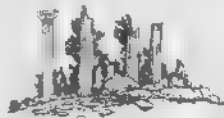
Interno, il tempio è buio ed austero. Ti guardi attorno per vedere dove troiare l'oracolo. Un piccolo arabo, evidentemente il sacerdote officiante, viene da te, strascicando i piedi.

«Sono Omar, sacerdote del deserto di Ammore. Cosa desideri?»

«Sono venuto a consultare l'oracolo»

Il sacerdote ti conduce sul retro dell'edificio e ti introduce in una stanza di erica una tenda. Qui c'è un uomo seduto ad un tavolo, sta scrivendo forsennamente. Lì parecchi papiri che ingombrano lo scrittoio. Fatti molta attenzione a non calpestare i documenti: sparpali anche a terra ti avvicini all'uomo. Costui alza lo sguardo e chiede la boccetta dell'inchiostro.

«E tu, mi hai spaventato» Riconosce Apollo e fu per esserti, ma il dio ti zittisce con un cenno della mano: «La mortalità mi rende così nervoso. Ora, perché sei tutto qui? Anzi... la colpa. Devi andare dal re e fargli sapere che si blocca per un istante, controllo la sua corrispondenza, li gira e li volta da tutte le parti, e accidenti! mi spazza ma non riesco a leggere la mia scrittura. Ne capisci qua cosa?» Apollo ti porge il papiro che è un ammasso di arzigogoli, indecifrabili. «Oh, bene» continua Apollo, «e qua cosa come le fiamme, ma non mi ricordo esattamente. Sai cosa fare?» Con un salto da l'escio nel giardino e ti cita lui tutto. «Io devo andare avanti col mio lavoro. Mi spiace». E si svanisce e con lui tutti i papiri ed i manoscritti. «Sci, l'oracolo, piuttosto imbroncato. Continua al



È ancora notte, ma un bagliore arancio all'orizzonte annuncia l'approssimarsi del giorno. Volti entrambi la testa per guardarti intorno: sei su una spruglia scivolosa sotto una scogliera di roccia. La tua barca è stata depositata sulla battigia. Una leggera brezza scende dal mare e ti fa tremare un po', ma come il sole spunta dalla linea dell'orizzonte e inizia la sua ascesa, le tue caviglie impudicissime presto ti riscaldano. C'è un sentiero che sale sulla scogliera e porta verso l'interno dell'isola. Così fai, resti vicino alla tua barca al 367, oppure esplori l'isola (vai al 77)?

Il tuo **FOGLIO DI VIAGGIO** è ora il seguente

POTENZA 5	ONORE 24
PROTEZIONE 11	INFAMIA 14

Non hai punti di **INTELLIGENZA**

Spada: **POTENZA** 3
 Elmetto: **PROTEZIONE** 2
 Spi la tempestatà di gaoel i ca Antiope

Era: **SFAVOREVOLE**
 Atena: **SFAVOREVOLE**

Nota che ora hai **POTENZA** 5 e **PROTEZIONE** 1 (anziché 4 e 0), grazie all'esperienza acquisita nella vittoria sul Minotauro. Continua al 117.

«Nessuna pietà per chi si ammutolisce gridi, spinge la torcia sul volto dell'uomo, accendendolo e dando fuoco ai suoi capelli. Ti volti e te ne vai, mentre un

altro cerca disperatamente di spegnere il fuoco, mordendosi il viso con le mani, ma invano. È ormai la torcia umana e le sue sofferenze hanno presto termine con la morte. Prendi 2 punti di **INAMIA** e prosegui al 228.

Sei verso il vecchio e oltretutto prima che possa parlare. Prendi 1 punto di **INAMIA** per la tua azione. Ora hai **POTENZA** 2 e **PROTEZIONE** 9. Se ti ritiri al 453, se ti arrendi, vai al 98, se muori e vieni divorato da Zeus, vai al 557, se riesci a **FERIRLO GRAVEMENTE**, vai al 474.

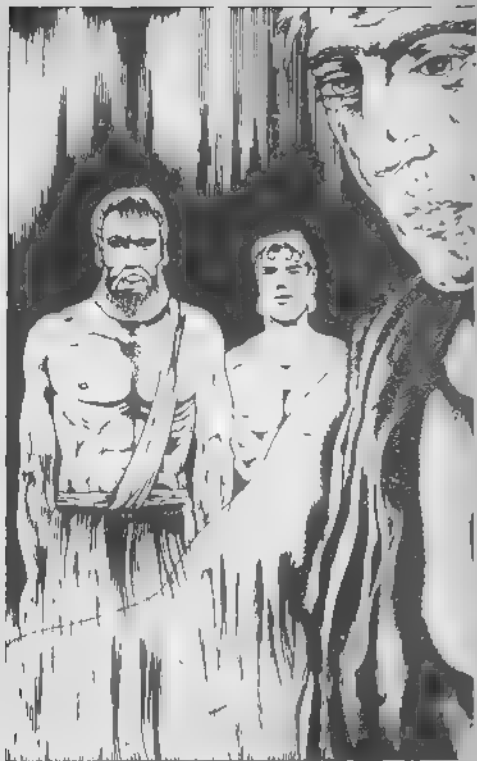
precipiti in un viottolo e presto i due ti percono di mira. Ma ti fa male la gamba nel punto in cui eri stato ferito in Nubia, e sei costretto a fermarti e ad appoggiarti a un muro.

In quest'ora le strade sono piuttosto affollate e gli abitanti sono troppo affaccendati per darti ajuda, cosicché devi fermare uno per chiedergli di che città si tratta. Non capisce e tu gesticoli. «Atopoli» risponde e si allontana.

La risposta non ti soddisfa, perché ne sai quanto prima.

Il paese ti trova? Una breve increspatura però ti rivela che sei sulla riva del Nilo. Sei in Egitto. Ti affretti verso il porto. Prosegui al 544.

Il tuo respiro affannoso, dovuto al terrore, è il tuo solo vantaggio. Gridi impotente il leopardo scivolare



erso di te con andatura sinuosa. I suoi occhi Jarde-
ano a destra e sinistra per controllare la situazione.
Ti si avvicina come guidato da qualche potenza sovra-
terrena: sei sicuro che ha avvertito la tua presenza
improvvisamente si è lungi in un balzo portentoso.

Il copardo ha POTI/ZA 5 e PROI/IONE 10,
ma il caldo esige il suo tributo e perciò tu sei costret-
to a tirare un solo dado. Inoltre, l'animaletto ha il primo
turno.

Se riesci a sconfiggerlo vai a 376, se muori e vieni
salvato da Zeus vai al 293; se ti ritiri vai al 390

513

Teseo ti guida da per i campi inondati di sole, ind cando-
ti i futuri eroi della Grecia.

Guarda laggiù, quello è Agamennone» ti indica un
uomo robusto, intento a parlare con un gruppo d'ani-
me. «Sarà re di Micene» prosegue Teseo, «e anche
capo dei Greci nella fatale guerra di Troia. Non sarà
ucciso dalla spada di alcun guerriero, ma sarà la mo-
rte a trucidarlo quando ritornerà vittorioso dalla
campagna troiana. È a te il più coraggioso fra i Gre-
ci».

«Ti mostra un giovane molto bello, che sta per le-
vare con un'aria molto pensosa. «Quello è l'eroe perfet-
to: coraggioso, forte e bello, orgoglioso e allo stesso
tempo prontissimo ad obbedire alla volontà degli dei.
È triste che tu debba morire così giovane, prode
Achille».

Il tuo fratello ha tempo solo di illustrarti velocemente
una serie di futuri eroi, Menelao e Odisseo, vittoriosi
a Troia, Leonida, eroe delle Termopili. Senti delle vit-
torie sui Persiani a Maratona e a Salamina, ti meravig-
li per la saggezza dei grandi filosofi, che innalzeran-
no per secoli e secoli la fama della tua nazione, i tiri

stisci per il destino di Alcibiade, che tanto promette e così poco può mantenere, ma più di tutte ti colpisce la vicenda di Alessandro.

Li arrivi al momento di lasciare i domini dell'Adel. Ti volgi ancora verso l'esodo: «Dammi ora, caro fratello, come posso purificarmi dalla colpa che pesti sulla mia coscienza?»

«Alito, non solo te lo dirò, ma ti indicherò io stesso la trilha che può purificarti» ti risponde, «ma andiamo ora dobbiamo lasciare questo mondo».

Ti accommiati da Decano: il quale ti informa che, per congiungere tuo fratello o tuori dell'Adel, dovrà sempre camminare davanti a lui senza mai voltarti indietro, non avrete raggiunto il mondo illuminato dei vivi. Ricordando bene queste parole, ti incammini verso i Leti. Cerca di ricordare adesso, quando sei arrivato allo Stige, hai mangiato il melograno di Markos? Se sì, vai al **438**, se no, vai al **337**.

514

La vecchia ti conduce a l'orificio di una grotta su fianco della montagna, e ti indica col suo dito fragile e tremante una galleria. La sua voce è molto debole e denota paura.

«Un qua è dove posso arrivare. Devo lasciarti ora». Si volta e scappa via, tra di poi un attimo si volta di nuovo e ti mormora queste parole: «Buona fortuna». Poi svanisce del tutto, è l'unica cosa che puoi scorgere: lei e il lontano bagliore della sua torcia, mentre scende dalla collina.

Sei solo e un po' intimorrito, nell'oscurità della grotta. Ti fermi e cerchi di abituare gli occhi al buio: poi senti che aver già perso troppo tempo e con rinnovata determinazione, continui per la galleria (a **197**).

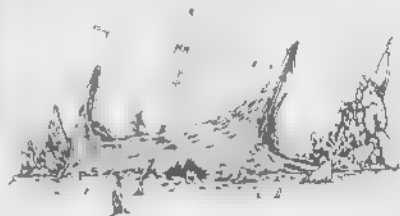
515

La maggior parte degli Ateniesi grida in tuo favore, ma alcuni sono ancora indecis. Sentendo quest'esitazione, i marinai che erano neutrali si aggregano con gli ammatinati e una lotta confusa inizia sottocoperta. Tu cerca di colpire il voto con la lanterna, ma ti trovi giusto in tempo a ti getti nella mischia con il tuo arpione stretto in pugno.

Ma sottrai a te il risultato del precedente tiro di cada. Il tuo uso il boras equivalente a punti di ONORE. Se inizialmente impegna o, se il risultato è 6, vai al **348**.

Il numero devi combattere il numero di ammatinati risultante dalla sottrazione ciascuno con POTENZA 4, PROTEZIONE 0 (più un colosso di POTENZA 1).

Se muori e vieni salvato da Zeus, vai al **74**, se riesci a FERIRE GRAVEMENTE gli ammatinati, vai al **348**, se ti arrendi, vai al **249**. Non puoi ritirarti.



516

Sei lasciato andare ad un'altra delle sue sgomitissime, e ti ordina all'interprete di portarti via. L'uomo discute ancora per un istante, ma è chiaro che si ritirerà a osservare le regole di questo colloquio. Tu vieni spinto via senza aver capito nulla di quella conversazione, a

cui hai preso parte come un sordo. Il magro Nubi no ti riconduce a tu tua capanna senza proferir parola e se ne va. Cadi, esausto a terra e dormi profondamente. Ti svegli che è quasi mezzogiorno. Due guerrieri fanno la guardia alla porta, senza mostrare alcuna intenzione di andarsene. Poi, però, vanno via alla ricerca di cibo. Continua al 113.



517

Per evitare il colpo del contadino fai un passo indietro, ma ti manca l'appoggio e cadi dal carro. Riedi però ad afferrarti ad un ramo lungo la strada e ad evitare di cadere a terra, mentre il carro si getta a precipizio giù per la collina e le grida oscene dei contadini risuonano nelle orecchie. Ti rialzi ti lavi di dosso il polvere e continui a piedi. Per terra noti un cotto rotto, che raccogli e infil nella cintura. Te lo cava sotto a te. Continua al 259.

518

Prendi 2 punti di INIAMIÀ. La tua guida se ne sta zitta, mentre ritornate a sentiero. Lo guardi di sbieco. «Disapprovi?» gli chiedi. Egli alza le spalle. «Allora? Cosa c'è?»

ferma. «Si tratta di un solo istante, per te, ma per suo essere l'unica interruzione dell'eternità».

«Non mi avrebbe ringraziato».

«Perché, sì, tutto per avere sempre un ringraziamento». «No, certo, adesso non ti sarebbe stata grata, ma tra i prossimi cent'anni? Duecento? Naturalmente non è da prendersi alla lettera».

Resti in silenzio.

Sai l'Inferno? ti dice Decano, «non è altro che assenza di altre persone». Continua al 279.



519

«Gli anziani ritornano». «Vuoi purificarti?» chiede la donna.

Annuisce. «Non ho alternative».

La donna sorride. «Dunque vieni con noi».

«Conduciamo fuori della tenda, per uno stretto sentiero fino ad una grotta poco illuminata. Tutti i ragazzi sono seduti in cerchi, tenendosi le mani, e indossano una tunica grigia. Ti guardano, e gli anziani prendono posto al centro. Seguendo le loro indicazioni, ti metti vicino a loro, afferrando le mani di due giovani che stanno accanto a te. Quello alla tua destra prende alcuni funghi da un sacchetto e li getta in un capiente colmo di liquido fumante. Poi te lo passa per bere. Prosegui al 231.



520

Prendi 1 punto di INFAMIA per questo tuo comportamento, indegno di un eroe e continua a. 189

521

Prendi una delle spade. Per un istante nei loro occhi, accende un bagliore di speranza, poiché pensano che la distruzione delle armi sia un tributo sufficiente, ma poi li scagli loro addosso come una furia e gli tagli di netto le teste. Una donna lontana urla terrorizzata. Prendi 2 punti di INFAMIA per aver ucciso avversari che si erano arresi.

La spada improvvisamente diventa leggerissima, e capisci che l'hesto l'ha forgiata, con una lama affilata e che ne ha POTENZA 3 e PROTEZIONE 6. Puoi, oltre prenderci anche un pettorale (PROTEZIONE 4 punti di ONORI per la vittoria. Torni all'impalcatura, dove Oresinder, che sembra assorto nei suoi pensieri, ordina di salpare immediatamente. Prosegui al 10.

522

Strappi il suo costume, gli strappi la maschera e gli togli le zampe metalliche e te li leghi per bene. Ti alzi in piedi, sbilanciato, ma presto ti abitui a quelle strane calzature. Fuori, una piccola rampa di scale conduce sottoterra. Noti che il granaio è sostenuto da un'impalcatura di legno, poggiante su massicce pietre. Il granaio è racchiuso in un recinto delimitato da edifici sparpagliati. Da quello più grande, un capannone giungono dei rumori e ti avvicini con andatura incerta. Ti pieghi per entrare dentro da una tessitura tra le due grosse porte. Noti che all'interno il capannone è pieno di uomini. Uno di loro, probabilmente il capo, è vestito

con una tunica di piume dorate e indossa una maschera a forma di aquila. Apri le porte e scivola di nascosto, ma un uomo uccello ti vede e grida nella tua direzione. Tu lo imiti, pensando così di salvarla, ma è altz. ti guardano sospettosi. Il capo si fa avanti e strappa la maschera. «Come sospettavo» dice, sollevando il capo e ridendo come una gallina, «un nemico tra noi!»

Pensa rapidamente: cerchi di scappare prima che gli altri possano reagire (vai al 394), oppure attenti ad ostaggio (vai al 116)?



523

Se invece hai un obolo, che ti sei portato dietro per tutti questi sei anni di Troia, vai al 270. Altrimenti perdi 1 punto di ONORE e recati al 395.

524

Cerchi di aiutare il contadino a riprendere le redini, ma costui, senza perdere un istante, ti spinge in avanti per farti cadere. Vola giù dal carro, e le ruote ti stritolano e ti uccidono all'istante.

525

Avanti e fuggi dal villaggio, e i tuoi passi affrettati risuonano rumorosamente. Maledici, quelle persone anonime, ma sei felice di vedere che non ti hanno inseguito. Dall'altra parte dell'isola si alza un denso fumo, in lontananza dalla spiaggia dove hai lasciato la barca. Continua al 350.

526

Prima di spostarti, noti un bagliore nella cesta. Alzando rapidamente il coperchio, dentro c'è l'ammutinato con la torcia in mano. Indietreggi all'armato e l'uomo che fuori devi combattere. L'ammutinato ha POCA VITA E PROTEZIONE (1) (per la torcia, POCA TENENZA 2).

Se ti arrendi vai al 249, se muori e vieni salvato da Zeus vai al 156, se il tuo armato è TERRIBILE GRAVE. CONTINUA vai al 94.

527

Avi 5 punti di ONORE per aver sconfitto l'anima. Sei tratto a bordo, e continuate la traversata. Presto partite per continuare il viaggio a terra, a dorso di cavallo. Ti fermi a Irimopoli per un paio d'ore prima che la carovana riparta. Il sacerdote t'intormenta di essere terrorizzato dal viaggio lungo il fiume, che è obbligato a fare quattro volte all'anno. In verità, adesso sembra molto più contento. Continua al 369.

528

Avi un piede e prendi di sorpresa l'uomo uccello. Devi decidere in una frazione di secondo se fuggire immediatamente (al 394), oppure prendere un ostaggio (vai al 338).

529

Con un breve scatto raggiungi il carro e salti su con lucente e preso di sorpresa, così lo afferra di gola senza incontrare resistenza. Ma dopo un istante riesce a liberarsi e cerca di sbarazzarsi di te scartacciandoti fuori. Il cavallo si lancia a galoppo più per una collina sempre più ripida, e tu lotti col cavallo sul carro traballante. Prosegui al 454.



530

Sei al nuovo altopiano scattata dalla scalinata e con te la protezione inizia a scendere. Ti eri dimenticato che non ripie fossero gli sentieri e spesso perdi l'equilibrio sei sul punto di scivolare. Quando sei a mezza discesa guardi intorno per vedere dove l'armatura. Non è più. Continui a scendere, nella speranza di averla lasciata più sotto, ma giungi al fondo senza averla recuperata. Prosegui al 433.

531

Il cane si precipita in avanti, con i suoi occhi per di più fissi su di te. Devi combattere contro Cerbero che ha POTENZA 4 e PROTEZIONE 10. Al tuo attacco lui risponde con tutte e tre le teste: perciò ad un tuo colpo seguono tre colpi suoi (senza per-

te e sia alcun bonus per il combattimento contro l'avversario. I punti di ONORE che investisti per mantenere la PROTEZIONE hanno effetto contro la sola delle tre teste. Per ucciderlo, però, devi colarlo soltanto tre volte, come di consueto. Se puoi ritirarti. Se lo uccidi, vai al 292, se muore, non potrà intervenire in tuo soccorso.



532

Sei, dio della guerra, appare il tuo fianco salutato da un grido come quello di un gladiatore di buccine. Salta. Vieni uccidere de Minotauri! La nuova meta è la tua. Prendi il premio che ti spetta: alza le vele e vinci, segna il tuo successo. Un calcione a quei moli di marina! Questo è tutto, buona fortuna! Il tuo avversario senza lasciare traccia alcuna del suo passaggio. Per alcuni minuti resti sott'acqua, ma presto i mostri pesanti ti costringono a salire. Continua al

532

533

Avvicinati lungo la riva alla ricerca di legni depositati in mare che siano abbastanza grandi per il tuo scopo. Sei circondato da quattro guerrieri dalla pelle scura che sono venuti dalla pianura sopra a spiaggia. Essi corrono verso di te con delle lunghe lance. Devi combatterli: hanno POTENZA 5 e PROTEZIONE 1. Ricordati delle regole per combattere contro più avversari. La loro lancia ha POTENZA 1.

Non puoi ritirarti se ti arrendi, vai al 424, se mai ti vien salvato da Zeus, vai al 269, se riesci a FLIRI GRAVEMENTE, tutte e quattro, vai a. 115

534

Rendendoti conto dei pericoli del viaggio, preghi il tuo protettore di aiutarti. Per un po' c'è un protettivo silenzio, che viene interrotto da una voce: «No, tu di l'Olimpo, non possiamo interferire nelle ricchezze dell'oltremondo. Devi difenderti da solo». Prendi il punto di ONORI per la tua religiosità e recati al 197



535

Man mano che prosegui diventa più difficile far presa sul muro che sul pavimento e, ad un certo punto, scivoli sul marmo e incapace di arrestare la caduta continui a precipitare. Poi voli in uno spazio aperto non c'è niente a cui afferrarsi e il volo è spaventoso. Tra salti mortali e giravolte nell'aria, prosegui a. 325

536

Non appena i guerrieri se ne sono andati, sgusci via dalla capanna per correre verso la pianura erbosa che circonda l'accampamento. La sera, ed è molto più freddo di prima. Nessuno sembra aver notato la tua assenza, perché non ti insegue nessuno, ma decidi di cessare di camminare per tutta la notte per essere sicuro di non venire catturato nuovamente. La temperatura è precipitata e soffri per il freddo e la stanchezza, ma non osi fermarti.

Finalmente l'alba spunta dal piatto orizzonte, non è grato nemmeno dalla sagoma di un albero. L'aria si riscalda, ma anche troppo, e presto ha la pelle distrutta. I da giorni che non mangi e non bevi. Alcuni cominciano a volteggiare un po' più avanti, ma non per questa via alla ricerca di una sorgente d'acqua (vai al 155), oppure ti allontani da quegli animali (vai al 211).



537

Il cavallo procede ad una lenta andatura per la strada deserta, e tu ti pieghi leggermente all'indietro per mantenere l'equilibrio. Ma da alcuni cespugli sbucano parecchi uomini, vestiti con mantelli e maschere da uccello: uno di essi ha arco e frecce. I reni, il cavallo, ma gli uomini iniziano a strepitare e gridare come os-



... quello con l'arco e scaglia addosso una freccia, che trafigge il collo dell'anima. L'anima scivola via mista a sangue e crolla a terra, piegandosi in avanti e ficcendosi, battere la testa sul duro terreno sventi. Prosegui al 99

538

Le strade sembrano tranquille e nessun ti riconosce. Questa volta non fai fatica a trovare l'ingresso, che si apre al cielo annuvolato. Buss senza esitazione alla rossa porta, perché ti facciano entrare, e viene una guardia.

Sei tu che fa tanto baccano a quest'ora del mattino? Sono Alteo, il vendicatore figlio di Igeo, re di Atene».

Alteo guarda s'irabbia in volto e ti chiude la porta in faccia. Dopo un paio di minuti, durante i quali resti appeso all'entrata del palazzo, la sentinella torna, riapre la porta e ti indica, battagliando, ad un'altra persona. È il generale Ikerone, che ti trascina all'interno. «Se cos'hai fatto?» ti chiede. «Quando la nave è tornata con le vele nere, Igeo, sicuro di aver perso a Creta un altro figlio, s'è buttato in mare!»

«Sei peruzzato? Allora, sono io il re di Atene?»

Ikerone grugnisce: «Nominalmente sì. Ma in pratica gli Ateniesi non ti accetteranno mai, per questo tuo crimine medetto, o meno che non ti purifichi da quella colpa. Non so come potresti, però. In ogni caso, una nave con un equipaggio pronto per te vi attende entro questa notte, o non potrai più rispondere della rabbia della gente!»

Prendi 8 punti di INFAMIA per aver causato la morte di tuo padre e recati al 215.

Ti ricordi del colto o che ha alla cintola, o tiri fuori e lo getti via? I Italidi hanno un mormonio di approvazione: «Bene» commenta il più anziano, «per guai da tutti i lati interni ci si deve prima sbarazzare di quel l'esterno, e perciò di ogni strumento di guerra. Ora bevvi». Continua al 484

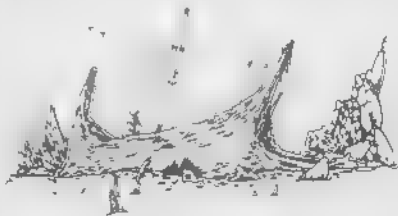


Chiedi di avere una cuccetta a bordo, ma il mercante riconosce da dove provieni a causa della tonante dei tuoi vestiti. Ancora una volta ti colpiscono alla nuca e non ci vedi più. Questa volta ti risveglierai nel Vindice Alteo forse e meglio così, ti risparmierai tanti, troppi dolori.

Anche il secondo avversario stramazza a terra ma i due non sembrano disposti ad arrendersi. Di volta in volta scopri a ragione di questo accanimento: dai fondi della grotta sono sbucati altri dieci indigeni, o forse anche più, tutti concitati allo stesso modo, tutti armati di lance mortali. Non hai altra scelta che lasciarti catturare e andare con loro.

Vieni disarmato, ma puoi avere 4 punti di ONORE per la precedente vittoria. Prosegui al 110

afferra il vecchio e lo scuoti. Ma con tua gran sorpresa costui si trasforma in un leone. Lasci la presa momentaneamente con un fremito di orrore, e con te sal addosso mentre tu sei ancora irrigidito dalla paura. Devi imbarcare l'animale ma POLI N/A (e PROCLAMAZIONE 12) e ha il primo veicolo perché ti ha colto sorpresa. Non puoi ritirarti. Se muori e vieni salvato da Zeus, vai a 557, se riesci a FARE IL LEONE, vai al 310



«Vero!» esclama l'uomo macilento, «so perché sei venuto»

Sorpreso dal fatto che ti abbia visto da così lontano, per un istante non sei in grado di rispondere e chiedi, piuttosto scortese: «Chi sei, tu?»

«L'eco», naturalmente, il giudice dei morti»

Prendi il punto di INAMIA per la tua ignoranza. Ti avvicini ad Eaco, che intanto continua a frastare l'ombra, a sua volta intenta a frantumare i sassi. I tuoi nodi si fanno più cortesi ora che hai scoperto di parlare ad una personalità tanto importante. Continua al 296

Ci sono ancora sei imbarcazioni ancorate alla banchina quando arrivi al porto, e hai anche la fortuna di incontrare un capitano che parla il greco. Ti spieghi che ti trovi a trenta miglia a sud di Teke, la capitale dell'gitto, verso la quale domattina salperai. Ti offre anche un passaggio, che tu accetti con gratitudine. Salpa la nave e ti sistemi a dormire sul ponte, felice di un po' di riposo.

La mattina seguente, quando ti svegli, la nave è già salpata. Continua al 56

«Io sono un mizgimling», mi chiedono, costoro che ho pensato che tu potessi non riconoscermi, sperando orgoglioso della tua senza paura «sono gli uomini eccezionali e profeti». Mi tiglio stessamente e mi spiego orgoglioso che ho avuto il permesso di fare parte di questa preda questo e ti consegna una grossa perla che ha intrattenuto. «Questo è il nostro sacro e il tuo tutto quello che devi sapere», mi ti prego.

Detti questo se ne va, felice di aver compiuto una buona azione. Prosegui al 179

La tua scendere, ma gli scalini si sono moltiplicati e devi fare molta attenzione a non scivolare, cadere qui sarebbe sicuramente mortale. A metà strada ti ferma a raccogliere l'impronta che avevi abbandonato durante l'ascesa, poi continui finché non arrivi, in fondo alla scalinata. Guardo per un'ultima volta quella rampa apparentemente infinita, quasi una via verso l'alto, e ti inoltri nella buia galleria (al 433).

Quando ti svegli è già tarda mattina, e il sole è alto sull'orizzonte. Più giù alla tua sinistra, vicino ad un scoglio, c'è un gruppo di ragazzi che giocano a pallanuoto, ed essi più lontano, c'è un piccolo villaggio abitato da un boscaiolo. Alla tua destra la collina scende ad un prato erboso, sul quale siede un pastore e sua pecore. I ragazzi in piedi e dopo esserti presentati, decidono cosa fare: avvicinarsi al pastore (al 235), andare verso i ragazzi a 470 oppure recarsi al villaggio (al 399)?

«Cosa vuoi vedere, dunque?»

«Portami da mio fratello» ordini

«E di che fratello parli?»

«Vedi», rispondo, «l'escu, naturalmente»

«E pensi che intenderai o leggerai il tuo nome di ambiguità».

«Cosa vuoi dire?»

«Sei ungi da me raccontarti storie, ma parla con tua madre quando torni a casa. Teseo allora e si diventa».

«Aspetta, non ne so niente!»

«E se si volta, «E sono un sacco di cose che non

Infatti i tuoi genitori probabilmente non ti hanno mai detto che tu stesso sei illegittimo».

«Preso per queste rivelazioni divine, cetti dietro al tuo. La galateria ebluosa si dirama in sette bracci, uno dice la guida, «sembra che siamo arrivati ad un momento simbolico in cui dobbiamo scegliere».

«Cosa vuoi dire, simbolico?»

«Vente di tutto questo è reale, non te l'hanno detto? Non vi insegnano più un paio di nozioni salubrità?»



maunque, questa via conduce agli ufficiali corrotti». Il che, indicandoti il braccio più a sinistra. «Questa piace agli ingordi e ai lussuriosi. La successiva ai monarchi e ai vari capi ereditari. Quella poi alle sventure naturali. Questa, invece, è ancora in costruzione. Non vorrai andarci, c'è l'Inferno là sotto».

«Questa?» chiedi, indicando l'ultima a destra. La guida si cerca nelle tasche e tira fuori un libriccino con inciso sul frontespizio il ritratto di un grasso uomo bianco.

«Qui sono le principesse cretesi che, abbandonate i loro amanti, morirono durante il parto».

«Ce ne sono molte?»

«Una sola».

«Chi?» chiedi. Ma mentre parli ti affiora da sotto la risposta, portata da un'ondata di colpa.

«Così fai, dunque, ti rechi dagli ufficiali di corte corrotti (al 417), dai lussuriosi e ingordi (al 258), dai re caparri (al 248), alle calamità naturali (al 573), oppure da Arianna (al 467)?

549

I tentativi di placarli sono vani e presto capisci che non hai cattive intenzioni. Aspetti (vai al 299), oppure corri via (al 316)?

550

Sono passati quasi cinque anni e il tuo servigio alla regina continua ancora. Non è stata una brutta vita, pensa te te, anzi persino piacevole. Hai officiato cor diligentemente le cerimonie: l'unzione con l'olio sacro del vecchio oggetto conico, nella qual forma è adorata. Prodotte a Pafo, la processione per le strade della città, le battaglie finte con le spade di seta. Oggi sarai

ammesso a primo grado del sacerdozio ed avesse dei parenti d'ammiratori. Atrocite è venuto il momento e viene concesso dal più saggio sacerdote verso il grado del terzo al sacerdote centenario. Sacerdoti simbolo radioso. Il tuo ordine è tuo. Regnate nell'accanto al come siero, così che tutti i giorni

Se Atrocite è la tua protettrice, vai al 5. Altrimenti vai al 129

551

Mentre prosegue verso nord inizia a nevicare e ti trovi nel mantello più che puoi. La trentina e centimetri che ti separa dal letto ti sembra almeno sei man mano che avanzi. La nevicata diventa una vera e propria bufera e tu avanzi con difficoltà, alla cieca, maledicendoti per non aver ancora trovato quel che cerci. Poi scivoli in un cumulo di neve e senti. Mentre il vento soffiava sul tuo capo la neve si accumula fino a formare un soffice, confortevole, ma anche mortale manto.

552

Non hai cenare e la tua autorità sull'Egitto è praticamente nulla, e sei costretto a procurarti un ricovero per la notte. Sei costretto a dormire per strada e non chiedi aiuto per il tuo dolore che quasi ti uccide. Ti giurano. Però il punto di ONARE per questo comporta niente, non c'è un re tra gente civile. Il giorno seguente decidi di recarti al tempio di un sacerdote d'infanzia che dovrai viaggiare con lui in all'ora o ecc. Sassi annunzi. Il dio Ammon ti vuole lo ha ordinato. Accconsenti vai al 232 oppure rifiuti l'invito (vai al 317)?

553

Questo arriva all'ombra degli alberi dove ti fermi per poi a riposare perché ora fa veramente caldo. Il lago sembra assolutamente deserto non c'è segno di vita. Accedi in quella pianura intoccata. Scritture per vedere se vi sono stati qualche forma di vita dalla spugna che ha appena lasciato si levano una tale e l'ombra di fumo che è il passare del tempo. Ora diventi sentire più dense e non così futili. La spugna al 350, oppure ti trovi nel sole (vai al 271)?



554

Dopo un altro lungo silenzio la voce riprende a dire. Non posso aiutarti più nel Ave, ma ricordati che cinque mani qualcosa aggu, non farà più ritorno. Vai, ora» Prosegui al 197

555

Il giorno a terra in segno di sottomissione e i pescatori accettano la tua resa. Il tuo gregge è vestito e ti spingono a mare. Prendi il pantofole di NEAMIA e ti con la tua barca per uscire dall'acqua e ti avvolge rapidamente in un pantofole che ti porgono. Sembrano tutti molto e veri per l'episodio ma tu sei molto contrariato. Continua al 314

Solleva la mano in quello che ti sembra un gesto con-
ciliante, ma gli indigeni ne sono molto irritati. Sei a
ferrato e con otto tuoni di la grotta, mentre il trepe-
sto degli indigeni risuona nelle orecchie. Continua
per fuggire verso la zattera, uno zingari ti sibila vicino
alla testa. Ma riesci a partire rapidamente l'imbarca-
zione in acqua. Prendi il punto di INEVITA per ve-
stirti tu stesso a cerimonia degli indigeni. Adotta
to, decidi e chiamare quest'isola. *Attenersi* in base
tuo nome. Prosegui al **214**

La vegetazione della pietra per la tua testa con l'incanto
con luce verde. Il tuo. Il guarisce e ti orienta di nuovo
nel cielo a cercare nel tuo titolo. TESCO che potrà dire
come parte nel labirinto. Dopo, erminoso. Poi, ti leghi
sull'isola, accanto ad una nuova zattera.

Tu ottieni le tue preghiere a Poseidone affinché il suo
protezione nella traversata e ti metti in mare. Con-
nuia al **254**.

Il mostro d'acqua sembra dissolversi completamente.
Tutto quello che rimane è una placchetta ignea e
galleggia sulla superficie. Ti a lungui per prenderla e
sprofondi nell'acqua. Riesci ad atterrare a prae-
ma sei per sottocare e attingere. Proprio quando sei
di essere su punto di abbandonare per sempre quest
esistenza morta e per attoncerti nel liquido elemento
ecco che ti ritrovi a Scione. In mano hai ancora la
placchetta, con sopra inciso il simbolo de l'acqua.
Raporta i tuoi punti di CAPORE al valore che aveva
no prima di questo combattimento. Se questa è la ter-

za creatura che hai vinto, vai al **346**. Altrimenti dev-
vi scontrarti con il grano (vai al **44**), oppure con fuoco
(vai al **107**).

Le bacche hanno un buon sapore e sembrano rifon-
te nuova energia alle tue stanche membra. Ne raccogli
e le buone manciate come provvista e ritorni alla
maggia per costruire la zattera. Continua al **230**

spingi fra la calce fino ad arrivare alla porta e
urla, senza dar bada alla grida sottocate che provie-
ne da dietro l'interno e illuminati di fronte a te
una donna vestita di nero, da farla piuttosto fare
sere. Accanto a lei c'è un tavolo zoppo su cui sono ri-
poste un'urna colma d'acqua, una coppa di grano, ed
un piccolo bruciato in cui brucia una leggera fiamma
lucida. Da una fessura nel muro giace una lancia
Sotto l'Arca, sacerdotessa di Demetra a Scione. Sei
un adoratore della dea madre?

Rispondi di sì (vai al **42**), oppure neghi ogni legame
con il culto del grano (vai al **108**)?

sentiero sparisce ancora una volta nella nebbia e tu
cammini lentamente, sperando di trovare la strada per
arrivare da Tesco o da l'Acro, il giaciglio dei morti, ma
tra le nubi e la nebbia ti si rivela una scena terribile.
Tantalo, che oso dare in pasto agli dei il proprio figlio
Peope, è immerso in una pozza d'acqua, uno specchio
acidissimo su quale si riflette la sua immagine. Sopra
di lui cresce un albero miracoloso, da cui pendono
mele, pere, uva, arance ed ogni altro frutto prelibato.



oppure ogni volta che egli si alza per afferrare un'arma o soddisfare la sua fame furiosa, anche l'ancora

lleva ogni volta l'antico crak di poterne prendere uno ed ogni volta gli sfugge. Allora s'abbassa per essersi, ed ecco che l'acqua sparisce, come se venisse aperto un luc nella zucca. Quindi s'innalza verso l'albero, l'acqua ritorna per rinnovare il suo tormento.

Ma un'ultima occhiata a l'orlo e continui per l'alta pace di sopportare su l'angusta vista di quel tremendo supplizio.

(a sinistra a 447), oppure (a destra al 328):



562

In questo momento cruciale il vento scemba e le correnti si mescolano sugli spuntori rocciosi. C'è un attimo di silenzio reso e l'equipaggio ha i sudori freddi, improvvisamente impatta un rumore di legno in frantumi che suscitava una sventura come il suono di un gong e annunciat l'arrivo del nemico. Il cozzare degli eserciti e le grida di sventura delle future vedove. Persi i ricami che seguono la gara, tutti costano le frustate. Prendi 3 punti di INIMIA per la tua lison-revole condotta di gara.

Se l'arcava ha pezzi e tu ti ritrovi in acqua, o una fantasia di vele ti sembra e sartiame. Se Posi, dove c'è SEAVORLAVOLU, vai a 360, altrimenti, ce a far a nuotare fino a la costa. Dove trovi tuo cugino, va al 320).

Prima che i pescatori ti possano vedere, ti infili in una capanna vuota e qui ti nascondi, invisibile a tutti. Sentì gli uomini tornare ridendo e scherzando, con il risultato della pesca quotidiana. Non riesci a capire le loro parole dapprima, creci, perché sono lontani, poi invece capisci che si tratta di una lingua che non conosci. Si fermano vicino alla capanna a chiacchierare un po', per poi recarsi alla loro dimora. Lì un sospetto ti sorregge, quando sei sicuro che nessuno entra dove ti sei rifugiato. Il pomeriggio lascia spazio all'ombra dell'estate e si fa più freddo. Inoltre cominciano ad avere molta fame. La tua paura di essere scoperto sparisce gradualmente e ti avventuri fuori della capanna spinto dal desiderio di cibo. Cerchi di procurartelo senza farti vedere (vai al 452). Oppure lo cerca qualcuno (vai al 594)?



Non è poi così raro imbattersi in un capitano che parla greco, poiché le relazioni tra l'Acacia, gli Ittiti e gli Egiziani sono attestate da molti documenti antichi. Quel che è interessante è che il capitano non riconosce in te il figlio di un personaggio regale, ma ciò può spiegarsi con il fatto che sei stato strapazzato per sette

anni dalle tempeste e dal deserto infuocato. I re nemmeno tua madre Lira ti riconoscerebbe, nelle condizioni in cui ti trovi ora. Prendi perciò il punto di INFAMIA per non aver curato la tua persona. Torna al 544.

Con un ultimo colpo spezzi il collo del leone, che tramazza sul fondo della gabbia. Prendi 4 punti di ONORE per la tua vittoria.

Vedi verso i Nubiani, ed eri trionfante. Poi, scrolti a porta della gabbia fanno ad aprirla e cammini diritto verso il re, che fa un passo indietro, ma non è intimorito.

I Nubiani si fanno avanti, cosicché non è solo il re che fronteggia, ma tutta la tribù. Il re si era un braccio e poi parla. E per quanto tu non conosca quella lingua il significato delle sue parole ti è chiaro. Continua al 330.

La lancia del campione ti trapassa la coscia destra e ti crolla a terra, apparentemente morto. Ma Zeus non intende lasciarti morire così e rinfocola la fiamma vitale nel tuo cuore. Cerchi di balzare in piedi, ma la ferita è rotonda e non puoi reggerti sulle gambe. Ciò nonostante sollevi la lancia e la scagli contro il guerriero. Ma, non avendo forza, il giavellotto rimbalza innocuo ai suoi piedi. I Nubiani sono però esterrefatti. Sostentato da due guerrieri, sei condotto fino ad una capanna (al 190).

La galleria è a sinistra e in piano e per nulla scivolosa. Camminare da questa parte è più comodo di prima perché presto ha preso una buona andatura. Dopo un po' vedi che alla fine di questa galleria ci sono vassoi di pietra che conducono chissà dove verso l'alto. Giungo all'inizio della scalinata e scopri che è esattamente uguale che non si può vederne la fine. Il meteo ripiù e sarebbe un grande sforzo salire fino in cima. Così, ti fermi a cavalcioni verso ovest al 433, oppure decidi di salire (vai al 471)?



Scopri rapidamente intorno a te tre presbiteri e sei contente di avere preso questa decisione perché altre persone sono uscite dalla capanna tutte simpatetiche. Li assicuranti si tratta di una popolazione non incivile ma che non accoglie uno straniero senza i decreti di Zeus, dei barbari bruti che evitano tutti gli altri e li scacciano.

Decidi di tornare alla barca e di lasciare immediatamente quest'isola disgraziata. Risali la via che porta al centro dell'isola e attraversi di fretta la piana. Di colpo la scogliera si alza un denso fumo proprio come quando una foresta s'incendia nel arsura estivo. Continua al 350

servi attentamente l'anello, ma non distingui alcun segno particolare. Poi l'infili al dito medio. Con grande errore, ti senti mancare tutte le forze e capisci che tratti di un anello maledetto. Lo togli immediatamente e lo getti in mare. Ma ha già prodotto i suoi effetti, devi perciò ridirle dal punto la tua **POIIZIA** **PROIZIONE** per tutto il resto del viaggio. Ti liberi dal mercante e vai dall'altra parte del mondo a guardare le acque che sono stranamente rosse. Per un istante resti sola. Poi arriva Marko attimo al 239



Il dio Olimpo Zeus ti ispira la tua conoscenza di ciò che immediatamente capisci la vera natura del tuo stato per concludere. Affrettati, il cono sacro e lo scario sul panto del sacerdote che manda altissime grida di dolore e poi, con il petto squarciato, muore. Lo scario è l'occasione per fuggire e precipiti nei corridoi del tempio per giungere all'aria aperta. Sei davanti a un uomo libero. Ti guardi intorno per vedere se nessuno ti abbia seguito e scorgi alcuni servi, e un aquario che hanno scelto anch'essi a libertà. Continua all'84



571

ti senti scuotere e sei irritato, perché non puoi nemmeno morire in pace. Davanti a te ci sono due uomini avvolti in un grezzo mantello.

Tu sei Alteo» dice uno, «ti stavamo aspettando».

«Dentro ti sodeva sulle sue spalle, e tu stai per perdere sensi».

No, siamo i Iitaldi» dicono. Prosegui a 172.

572

Finalmente il dio torna al suo aspetto originario.

«Jimin», Alteo, quale dio ti ha aiutato a catturarmi? E per che motivo?»

«Vecchio» gli rispondi, «questi sono cavalli. Non tergiversare, rispondi a le mie domande e poi ti lascerò libero».

«Bene, ma non perdere tempo, perché mi fa star male questo stato di cattività».

«Riedi al dio delle metamorfosi come puoi tornare a casa (vai al 294), come puoi purificarti dalla tua colpa (vai al 483), oppure come puoi trovare del cibo su questa isola spoglia (vai al 599)?»

573

«Io pensavo che questa via portasse alle vittime delle calamità naturali» osservi perplesso.

«No, sono essi stessi disastri naturali» ti risponde Deiano, indicandoti le ombre che ti passano accanto. «Questa, per esempio» ti dice la guida, mostrandoti un uomo che sembra sul punto di annegare in un lago, «cerco di sedurre una regina, facendole credere di poter influenzare le decisioni degli dei per favorirla. Ora, che una regina possa credere a tali fandonie è piuttosto strano, ma la poveretta voleva a tutti i costi di-

ventare immortale e cascò ne le trame de lo spasmi r-
te. Per far t breve, costui adesso emina un tne profumo
che le ninte più belle non saprebbero resistere
ma ciò gli è un perenne tormento, perchè soffoca in
quello stesso profumo».

«Mi sembra crudele» commenta.

«Dev'esserlo, caro Alteo, che si tratta di morire».
Turbato da questa spiegazione, continua per la sua via
(al 279).

574

Riesci a liberarti dal coccodrillo, che viene trattenuto
coll'onnipotente Zeus, e ti c'è ancora tempo a bordo. Se
facciamo così starete sulla terraferma, e ti ne puoi
Andare. Anche il sacerdote sembra molto contento. Il sacerdote
a terra e diventa molto più socievole. Controlla il
già verso l'asfalto corso li cammini a 369



575

Ombre prive di sostanza ti passano accanto, mentre
cammini fra i morti che desiderano attraversare lo si-
ge. Noti che alcuni portano in bocca un obolo, ma
maggior parte ne è priva. Ti viene in mente che quei
che hanno la moneta sono i fortunati che hanno rice-
vuto sepoltura. In quella moltitudine riconosci un o-

amico e Diptis, il cinto di Ureta, e purtroppo non
ha con sé l'obolo.

«Diptis, Diptis» gridi e l'ombra si volta.

An Alteo, ti hanno preso, vero? Si ferma ma, pri-
ma che tu possa chiedergli cosa intende, ti dice:

«Bene, ma perché non hai l'obolo?»

«Non sono morto».

«Ah sì, ora vedo, hai della sostanza».

Sono venuto a salvare mio fratello Testeo» risponde

ed amanda che oggi stia pata su le labbra del crete-
se, prima ancora che egli la formuli

«Diptis, Diptis» che così gli è accaduto, varia a 503,
sare la via verso il traghett a 442



576

«Svegli e trovati tua barca in fiamme bruciata da
fuochi che avevi acceso la sera precedente. Raccogli
eticamente un po' d'acqua di mare e la getti su e
c'è fumo. Ma presto la barca si riotta ad un cumulo di
pietra. Ti viene da piangere, perchè sembra che gli
dei non ti lasceranno mai rivedere tua madre a Treze-
e. Ogni volta che fai un passo in avanti, ogni volta
che ti avvicini a casa, ecco che la sfortuna o l'ira di
gli dei o dio capricciosi ti ricacciano indietro. Questa è
la tua sconfitta, pensi, perchè ci sono più di ottocen-
to chilometri da qui alla Grecia. Continua al 256

Uccidi il Boscimane e assieme ai Nuiani sbaragli i
 altri. Sulla via del ritorno stai più attento ad evitare
 imboscate. I guerrieri ti odiano e, dopo altre due spe-
 dizioni, sei quasi del tutto accettato nella tribù. I guer-
 rieri allora, ti insegnano le loro tecniche di combatta-
 mento per questo pianeta di Epanto. Hai variati il

POTENZA e PROTEZIONE.

Presto diventi uno dei migliori guerrieri e conduci
 battute di caccia e di speciazioni punitive contro le tri-
 bu nomiche. Prendi per moglie una delle figlie e con-
 ti i dimentichi del tutto di Atene e Trezene. Passano
 mesi, e presto è già un anno che sei fra i Nuiani.
Prosegui al 313.



Sembra proprio che sei destinato a perdere la vita per
 mano di due contactini, ma ecco che Zeus interviene e
 ti porta all'altissimo Olimpo per curarti le ferite. Or
 sei SANO e devi tornare a combattere. Altri contra-
 rii, però, si sono avvicinati nel frattempo. Quattro
 loro ti sono addosso. Continua al 299

Nelle due settimane successive, in viaggio verso il
 nord, vedi molte meraviglie di questa terra. Infatti
 mentre il capitano sbarca per vendere le pellicce hai
 l'occasione di andare a zonzo per un paio d'ore. Vedi
 la città di Tebe, sacra al dio Ammone, e le sue cento
 porte, poi Opatò, dove giungono le gomme, le spezie
 e le preziose gemme d'Africa e d'avorio e la grala co-
 sta lontana India. Qui il capitano riesce a scambiare
 tua pellicce per un sacco pieno di grida e ti fa dono
 di un pezzetto.

Da Opatò a Menfi la nave non fa scalo e il capitano ti
 dà il permesso di tenere il timone e persino di espor-
 re la veduta. L'arrivo a Menfi, città splendida per le
 sue piramidi, pone fine alla traversata di una zona de-
 sertica e poco coltivata. Hai poco tempo per guardare
 le grandi piramidi di Cheope perché subito la nave
 attracca al porto della seconda città dell'Egitto.
 Il capitano si accommiata da te: «Questa è la nostra
 fermata più a nord. Sei stato un buon compagno di
 viaggio, quasi uno dell'equipaggio. Ti prego, accetta
 uno di queste» ti porge una pelliccia di leone ed una
 ti copando. Prendi la prima (vai al 492) o la seconda
 (vai al 393)?



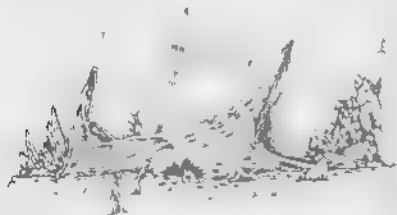
Il soldato esita per un istante, poi ti fa un segnale
 evidentemente vuole che tu lo segua. Va con lui (al
 160)? Oppure no (vai al 362)?

581

Le vele si gonfiano e la tua imbarcazione procede spaziosa superando brillantemente l'avversaria. L'equipaggio scemisce i remi e di altra lancia e sprazzi i tuoi nocchieri compie i tuoi sforzi per superare il rugguanto. Prendi 5 punti di ONORE per vittoria. Se da molto scote e sovraccarichi i remi i nocchieri si affannano e poi ti pergono i loro soci e poi. Dopo un po' l'elfa si dà via e puoi finalmente salutare Agnosta. Prosegui a 320

582

Non c'è nessun punto della via da cui si possa attraversare e dal loro trionfo si vedono Erene, Sirene e i due deloimutare e tornare. La Maresca si affrettare. Scoppi per la prima volta. Se vai a 253 se vuoi di andare al mare, per il punto di N. R. e recati a 493



583

Come ti vedono sguainare la spada, due ti si avventano contro con un arco di samano. Hanno POTENZA 6 e PROIZIONE 2 più la spada, POTENZA 4

Ricordati le regole per il combattimento contro più avversari.

Se riesci a FERIRI I CRAVEMENTI vai a 499, se li atterrai vai al 299, se ti ferisci vai al 397, se muori e vieni salvato da Zeus vai al 578.

584

L'elfo sorride e solleva molto lentamente la mano destra. Sotto il suo cinghiale ad ogni radendo, ti mostra l'altra mano dove tiene ancora la spada. Quel elfo infila un nuovo attore, questa la ripone in un sacco e ti recati al mare. Se vuoi andare al mare. Dopo un po' mercante ti viene vicino. Continua a 239

585

Pensa di pulire la tua anima e ad uno dei suoi guerrieri che avverso è agibile. Dopo un attimo ti torna e ti vede da come questi è il tuo trofeo. Recati al 330



586

Un'onda enorme solleva la zattera e la scaglia molti metri in aria, per poi scaraventarla in un gorgo che la succhia e la manda in frantumi. Ti trovi circondato da una muraglia d'acqua e cetti per recuperare l'imbarcazione, ma per te non c'è scampo in quest'inferno chiamante. Poseidone punisce sempre chi manca di ritirarsi e sue preghiere prima di affrontare il mare.

Accovacciato con la schiena rivolta all'ingresso della caverna, percepisci il gocciolio che scende da una straripante e cade al suolo. Batti gli occhi, un lampo, e ti assai d'ammaglini, che durano una trazione di secondo si susseguono: una nuvola, le acque infinite di Oceano, tu ne ventre di tua madre, un campo di grano, un fiore, un uccello che vola sopra le montagne, un occhio che s apre e si chiude, un uomo e una donna intenti a parlare presso un mare, o ti precipizi su un mare, un cadavere deposto nella tomba, una vecchia accanto al focolare, una caverna di montagne avvolte nelle nubi, una barriera corallina estesa fino all'orizzonte...

Capisci che tutto ha una connessione: le acque esuberanti dal mare, vanno al cielo, formando le nubi che mandano la pioggia sulle montagne, che al secondo per campo a nutrire i raccolti e sfociare di nuovo nel mare. E credono lei fedeli in questa caverna, il cerchio degli eonimi, in ogni fine c'è un inizio, in ogni inizio una fine.

Ti senti cadere in un tunnel di luce, in paura. Ma subito rinvieni, accettando la caduta e me parte di te stesso. Sorridi, apri gli occhi, sei ancora tra quelle persone, mano nella mano coi tuoi vicini.

«E' finita. Sono di nuovo io me, amico. La morte mi ha lasciato. Vieni, grazie». Continua al **432**

La dea Atena si rivela per darti il suo prezioso consiglio. «Alteo, la tua zattera è oramai un ammasso di cenere, non hai da mangiare e gli abitanti di quest'isola sono ostili. Ascolta il mio suggerimento e potrai tornare a Trezene. Questa è l'isola di Iaro, dimora dei ri-

nomato profeta Proteo. Cercalo e risponderà sinceramente a tutte le tue domande. Ma prima devi intrappolarlo e trattenerlo con forza, perché altrimenti si dimanderà e cercherà di liberarsi, con tutte le trasformazioni di cui è capace...».

La dea poi ti spiega che a mezzogiorno il vecchio emerge dal mare per andare a riposare in una caverna attorno a cui si radunano molte foche, che egli conta prima di dormire. Atena continua con la descrizione e svanisce d'incanto.

Certi, a coprirsi di una pelle di foca, come ti ha ordinato la dea, e ti acquatti sulla riva. Proteo emerge, conta il suo gregge marino, te incluso, e va a dormire. All'improvviso, balzi in piedi e lo afferra a braccia. Il vecchio veggente non è facile da catturare, poiché subito si trasforma in un possente cono e poi in un insidioso serpente. Ma tu sei avvisato e sai come agire. Le successive metamorfosi di Proteo, in pantera, in cane, in toro, in aquila, in cavallo, in asino, in cinghiale e in acqua corrente, non ti sfuggiranno. Continua al **572**.

Il traghetto si allontana senza di te e il capitano ti manda un cenno di saluto con la mano, augurandoti buona fortuna. Aspetti all'imbarcadere, composto da una serie di tavole malamente inchiodate su una piattaforma, e spero che presto arrivi un'altra imbarcazione. Ma passano le ore e i raggi del sole già cadono obliqui sulla terra. Finalmente attracca una barca e il capitano, che parla greco, ti offre un passaggio. Prima è diretto a sud e non ritornerà indietro prima di due giorni. Cosa fai: vai con lui (al **473**), oppure aspetti ancora nella speranza che giunga una nave diretta a nord (vai al **274**)?

Con una zampata il cono si fa stramazzone scendendo. Quando, rinvolti e già giorno, il sole è alto sull'orizzonte e il cono se ne andato, così si preparano nuovamente a scendere nell'altremità del cono (al 530).

Sei ormai tra i Nubiani da quasi un anno, e tra non molto ci sarà la festa annuale a cui partecipano tutte le tribù nel raggio di chilometri e chilometri, sei re e dei re, lovetto, migro al re, vira, aigo questa notte. Durante il giorno ti raccontano in dettaglio gli altri compiti che devi eseguire per preparare la cerimonia: devi trascinare due grossi massi in una arena al centro dell'accampamento per costruire una piattaforma, e scavare un fossato attorno a due capanne. Aila sera sei esausto e felice di poter finalmente mangiare e riposare. Il re, infatti, ha dichiarato che tutti gli schiavi siano trattati per quest'occasione da uomini liberi. Perciò puoi guardare la marcia dei guerrieri che si radunano nell'accampamento. Ognuno di essi reca in mano una pietra e tutti insieme formano un cerchio al centro del quale si dispone a te, si prima volta, prima. Dietro di lui c'è una galva di cane in cui un cono di montagna si agita affannato e nervoso. Improvvisamente la montagna si avvicina sulle spalle del alvite, si getta in mezzo alla folla dei Nubiani, assalito dai capribi e se li porta via, nella vista radura. In tutta quella confusione, approfitti per fuggire nella radura erbosa (al 191).

Concedere agli dei qualche domani e devi porre al vecchio proteta e davvero azione poco eroica, gli Oimipici po-



trebbare, rispondere a molte domande che assalano i mortali che faticano nei campi o combattono in battaglia, ma se così facessero ogni barriera tra divino e umano sarebbe rimossa e il dimpo sarebbe presto invasato dai contadini.

Però, pensi, va solo cosa devi chiedere a Proteo e non cercare di scindere i segreti del ordine delle cose decretate da Zeus e dai suoi immortali fratre. Prendi il parte di ONORE e stai attento per il futuro. Torna al 572.

593

Abtass, l'arma, in segno di clemenza, il Nubiano ti guarda sconsolato e con un'espressione ingrata. Quattro incugeni si fanno avanti per portar via il loro compagno ferito che tengono stretto e trascmano tra e ad di folli, sebbene gridi disperatamente e si agiti per liberars. Tu li segui e capisci il motivo di tanto gridare e agitarsi: alcuni metri più avanti c'è una gabbia di canne, in cui un grosso leone di montagna va su e giù nervosamente. I quattro si traventano a poveretto nella gabbia e chiedono alla porta. Il Nubiano non si muove, né si dispone alla lotta, ma aspetta paralizzato dal terrore. Il re, il cento che desiderava essere accettato, e non risparmiato, per evitare un destino ancora più crudele. Prendi però il punto di INFAMIA, assieme al punto di ONORE per la vittoria. Grazie prima che il leone sorra il tuo avversario e recati al 152.

594

Ti avvicini ad una capanna e dai un'occhiata all'interno: tre uomini siedono attorno ad un caderone su fuoco, nel quale bolle una mustara di pesce e bacche

il cibo manda un forte aroma. Tu gesticoli, nell'intento di comunicare ai tre pescatori. Questi capiscono, ma allontanano da te la pentola. Uno tira fuori addirittura un conello e lo agita nella tua direzione per indicarti che la tua presenza non è molto gradita. Poi si alzano, avanzano verso di te e noti che tutti hanno un lungo coltello in mano.

Cosa fai, ti attacchi (vai al 213), oppure scappi via (al 525)?



595

Dopo aver detto rapidamente una preghiera agli dei, ti tuffi nel le acque schiumanti sotto la cascata. Le correnti ti risucchiano sotto e inghiotti molta acqua. L'equipaggio della nave egiziana si butta in mare per venirti a salvare, ma non osa avventurarsi fino ai voraci che ti trascinano dietro la cascata. Devi pregare il tuo protettore (investi 4 punti di ONORE) se non vuoi affogare. Se lo fai oppure se vieni salvato da Zeus, continua al 288.

Come colpisci la foca, si aprono le acque accanto alla riva e ne esce il loro dio, Poseidone, signore degli oceani. In mano ha il tridente e il suo corpo è coperto di alghe marine. Senza esitare un istante, Poseidone affonda il suo tridente nel tuo petto. Zeus non interverrà a salvare chi ha offeso suo fratello!



Ti piazzai dietro al masso ed inizi a spingere assieme a Sisifo, il quale crede che tu prenda del tutto il suo posto e si fa da parte. «Grazie tante, amico» ti dice, «ce la farò dopo un po' di riposo».

Il macigno diventa molto pesante, oppure forse sei tu che diventi molto leggero...

«Torno fra un attimo» aggiunge Sisifo e sparisce nella nebbia.

Lentamente senti venir meno tutte le tue forze e non ce la fai a trattenere il masso, che scivola giù per la collina. Ti senti obbligato a correrli dietro e a respingerlo fin dove lo hai ricevuto in consegna da Sisifo, cosicché non si senta imbrogliato quando ritornerà. Ma non tornerà mai più, Alteo.

Raggiungi le porte, ma in quell'istante dal nulla sbucano due ladri e ti si fanno contro minacciosamente. Cerchi freneticamente il coltello, ma ti sovviene di averlo lasciato nel costume dell'uomo-uccello. Uno dei due fa per colpirti con una clava, tu pari il colpo con un braccio, ma l'altro ne approfitta per assestarti una botta al fianco con una tavola di legno. Cadi a terra, senza fiato. I due malfattori ti sono addosso e, non trovando denaro o oggetti di valore, sfogano la loro rabbia bastonandoti a morte.



«Domanda saggia» risponde Proteo, «perché a che ti serve sapere come purificarti, se poi muori di fame? Dunque, devi recarti nel centro dell'isola, dove troverai un cespuglio pieno di bacche rosse e bianche. Mangerai solo quelle rosse e ne farai provvista per il viaggio. Attento: non prendere quelle bianche».

Il vecchio poi dà un ordine alle sue foche, che si allontanano in mare. Egli le segue immediatamente e tu resti solo sulla spiaggia.

Dopo aver camminato fino al cuore dell'isola, trovi il cespuglio. Le bacche sono amare, ma abbastanza nutrienti. Continua al 230.



Quando raggiungi la cresta della collina ti accorgi che quel fumo è fumo d'incendio. Pieno d'ansia corri verso la città: Trezene è stata distrutta. Le strade sono deserte, salvo che per i corpi mutilati di alcuni vecchi, abbandonati nei viottoli. Molti edifici sono stati dati alle fiamme e di essi non resta che un ammasso di cenere e braci.

Le strade sono cosparse di spade di foggia straniera. Sotto la pioggia sempre più insistente alcuni ratti frugano nell'immondizia.

Tra le rovine del tempio trovi Passe, il Gran Sacerdote. È stato creduto morto e abbandonato fra le macerie, ma respira ancora, sebbene a fatica.

«Sono Alteo, sacerdote».

Ride, e sputa sangue: «Così il nostro eroe è tornato... troppo tardi, troppo tardi per salvare la nostra città...» trasale.

«Ma che è successo?»

«Solo i Troiani potevano fare questo... i Troiani!» I suoi occhi diventano vitrei. «Oh dei! Dove siete ora?»

«Mia madre, Passe! Mia madre, dov'è?»

Ma il sacerdote è morto.

La tempesta si fa violenta. Disperato, ti strappi le vesti e ti alzi fra le rovine, opponendo il nudo petto alla grandine tambureggiante.

«Alteo è tornato!» gridi al cielo. «Che giustificazioni avete adesso, o immortali?»

Ma gli dei non rispondono e mai più parleranno.

La grandine cade incessantemente sulla città devastata, tra poco scenderanno le tenebre. Sei tornato a casa.

Lontano, verso est, tua figlia aspetta il suo momento, ed affila la falce.

IL RITORNO

Un paio di dadi, una gemma
e una manta non bastano altro
per fare un luffo nel passato, in una
viziata ricca di suggestioni mitologiche.

In questo libro il protagonista sei tu.

Dopo aver sconfitto il Minotauro
saresti già vicino a casa, da tua
mamma, a Troia. Ma il divano vuoto
degli dei, caparriosi signori
del fato, e la tua ansia di conoscere
mundi e terre lontane ti spingono negli
infidi territori di Fusidora, lontani
dalla giusta rotta.

Riuscirai a resistere al canto
ammaliato della Senna? Avrai il
coraggio di affrontare la diva
nel mondo degli Inferi? Saprai sottrarti
agli incantesimi della nana
Calypso? Mille lusinghe si presentano
ad un giovane principe attento, e
non sempre la saggezza avverte
il giovane ardore. Andra è la via
del ritorno ...

In questo libro il protagonista sei tu.

Buona fortuna, giovane Alce ...

Illustrazioni: Roberto Gatti
con disegni di L. T. 055 (a. 1982)

276.18804

Il protagonista sei tu